PEŁNA WERSJA GRY! POLSKA INSTRUKCJA!

3CD Deathtrap Dungeon

TYLKO 18,50 zł

Wiosenny wysyp demek!



INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
Numer 03/2002 (71) Marzec 2002
Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

Medal of Honor: Allied Assault

Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback

Gothic
Serious Sam 2
Salt Lake City 2002
Aquanox

Nr 71 • Marzec 2002 • 18,50 Zł (w tym 7% VAT)











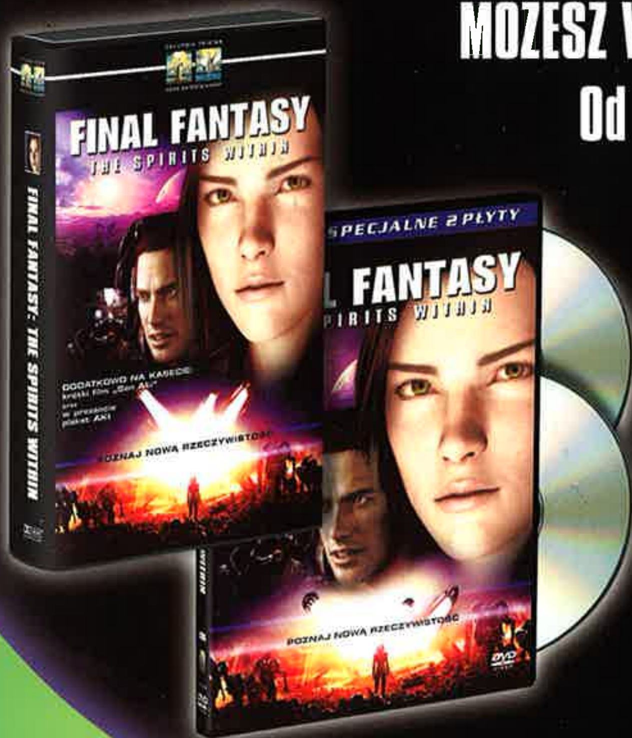




FINAL FANTASY
THE SPIRITS WITHIN

POZNAJ NOWĄ RZECZYWISTOŚĆ NA VIDEO i DVD VIDEO

MOŻESZ WYGRAĆ FANTASTYCZNE NAGRODY
Od 15 lutego ruszaj do dobrych sklepów.



Dodatki jakich jeszcze nie widzieliście!


konsole PlayStation 2


zegarki Seiko



i wiele innych nagród!



SQUARE PICTURES

www.columbiavideo.pl/finalfantasy

Columbia TriStar Przedstawia

Dystrybucja w Polsce Warner Bros. Poland Sp.z o.o.



















I TY MOŻESZ STWORZYĆ GRĘ KOMPUTEROWĄ!!!



W MARCOWYM NUMERZE MAGAZYNU ACTION PLUS ZNAJDZIESZ PŁYTĘ POWER PLUS, A NA NIEJ PROGRAMY DO TWORZENIA WŁASNYCH GIER ORAZ POZIOMÓW DO NAJWIĘKSZYCH PRZEBOJÓW.

Power Plus to:

12 EDYTORÓW DO TWORZENIA WŁASNYCH GIER.
DODATKI I EDYTORY DO 23 GIER - NOWE POZIOMY I EDYTORY DO NAJBARDZIEJ ZNANYCH GIER - M.IN. SIMS, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, RED ALERT, OPERATION FLASHPOINT, BLACK & WHITE, MAX PAYNE I UNREAL.
EMULATORY 17 RÓŻNYCH PLATFORM SPRZĘTOWYCH - ZAGRAJ NA PC W GRY Z KONSOL, AUTOMATÓW I STARYCH KOMPUTERÓW.
7 PROGRAMÓW UŻYTKOWYCH.

Ponadto w magazynie

RECENZJE GIER:
BLACK & WHITE: CREATURE ISLE
SALT LAKE 2002
GOTHIC
GUILTY GEAR X
PLAKATY: MEDAL OF HONOUR, GOTHIC
KONKURSY - PONAD 30 GIER DO WYGRANIA!



Na Zachodzie bez zmian?

Nie - zbliża się Srebrna Rewolucja CD-Action!



Zbyszek: Dzisiaj będzie konkretnie i bez rebusów. Od kilku miesięcy zapowiadaliśmy Srebrną Rewolucję CD-Action. Zaczęły się spekulacje. Niektórzy doszukiwali się w tym jakichś ukrytych znaczeń. Pora na wyjaśnienia. Za miesiąc CD-Action świętuje 6 Rocznicę Wydania Pierwszego Numeru (w skrócie 6 RWPN). ;) Nietrudno się domyślić, że kwietniowy numer CDA będzie się bardzo różnił od zwykłych wydań. Dlaczego? Po pierwsze, napakujemy go prezentami. Dostaniecie od nas talię kart do gry; i będzie to nietypowa talia do typowej rozrywki karcianej - z jej pomocą będzie można przyciąć w pokerek czy w ch... No, sami wiecie. Tak czy siak na pewno przyda się w pociągu podczas wycieczek wiosennych i później - na wakacjach. Po drugie, znowu przygotowaliśmy 3 CD i dwie pełne wersje gier. Co to za gry? A - tego jeszcze nie zdradzimy, ale gwarantujemy, że jeszcze nikt i nigdy nie oferował w czasopiśmie o grach lepszych tytułów. Przekonacie się, że to nie są przechwałki i słowa rzucane na wiatr!

Teraz pewnie zapytacie, co to ma wspólnego z tą Srebrną Rewolucją CD-Action? No i słusznie. Dobry obyczaj każe, by prezent przeznaczony dla osoby, którą szanujemy, był porządnie i pięknie zapakowany. Dlatego właśnie kwietniowy CDA, razem ze świetną talią kart, dwiema odlotowymi grami w pełnej wersji oraz z cover cedekiem, zawierającym wybór najlepszych dem i programów dla graczy, zapakujemy w SREBRNY WOREK. Będzie on nieprzezroczysty, ale poznacie go po logo CD-Action na przedzie worka. Zaufajcie intuicji. Podążajcie za srebrnym blaskiem w kioskach i w salonach z prasą!

Rewolucyjność tego pomysłu nie jest jednorazowa. Odtąd wszystkie specjalne wydania będziemy pakowali w taki właśnie worek. Będzie to niechybny znak, że w środku znajdują się jakieś prezenty.

Jurek: Jeszcze wiele razy zasrebrzy się w kioskach od CD-Action, chociaż już nie jesteśmy srebrnymi rekinami. Uważni czytelnicy na pewno zauważyli, że w stopce czasopisma pojawiło się nowe logo wydawcy. To dobra zmiana dla wszystkich. Będziemy teraz bardziej aktywni. Postaramy się też być atrakcyjniejsi. Pierwsze oznaki poprawy jakości już miały miejsce: w lutym CDA przemawiał z telewizorni, daliśmy też niezły kalendarz ścienny. Numer czasopisma, który trzymacie w rękach, też nie wypadł sroce spod ogona. Popatrzcie tylko, jaką wiosenną kolekcję dem przygotowaliśmy. Zagrajcie w Deathtrap Dungeon, poczytajcie o Medal of Honor, przyjrzyjcie się wersji demonstracyjnej tej gry. Aż chce się żyć. Wiosna na całego! Można nawet powiedzieć, że marcowy CDA stoi pod znakiem gry Medal of Honor. Gra zasługuje na Virtuti Militari albo na Legię Honorową. Czym prędzej poczytajcie, żeby sprawdzić na własne oczy. My tymczasem przyznajemy samym sobie Medal za Odwagę - i zapraszamy do lektury.

Do zobaczenia za miesiąc. Pamiętajcie - Srebrna Rewolucja CD-Action już w kwietniowym numerze!

Zbigniew Bański — Zbigniew Bański (podpis)

Jerzy Poprawa — (podpis)





Rycerz w srebrnej zbroi

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 71
Marzec 2002

Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Hubert Bartz, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Robert Hubacz, Jan Jankowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Paweł Omelko, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Wojtek Tarczyński

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek, Katarzyna Kondrat

Wydawca

Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o.,
ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska Dyrektor
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56
Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: jbzdun@wroc.bauer.pl
Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 103
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60
e-mail: lkun@wroc.bauer.pl
Waldemar Poturniak
tel. (0 22) 5170472
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: wpoturniak@pl.hbv.de
Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kserwin@wroc.bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwinkijuc@wroc.bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

BAUER
www.bauer.pl





Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD ... 08

W produkcji

Capitalism 2 ... 22
Colin McRae 3 ... 27
Combat Mission 2 ... 34
Crime does pay ... 36
End of Twilight ... 20
Escape from Alcatraz ... 28
RatHunt ... 24
Unreal Tournament 2 ... 30

Za pięć dwunasta

Heroes of Might & Magic 4 ... 40
Jazz & Faust ... 39
Panzer Elite Gold ... 37
Starmageddon ... 38

Recenzje

Aquanox ... 96
Art of Magic ... 92
Asy Przestworzy ... 88
Atlantis 3 ... 66
Comanche 4 ... 74
Comar Barbarian ... 48
Diablo Battle Chest ... 80
Evil Twin ... 78
Ghost Recon ... 76
Gothic ... 56
Guilty Gear X ... 50
Knights & Merchants - The Peasants... ... 94
Medal of Honor ... 60
Planet of the Apes ... 90
Rayman M ... 54
Salt Lake City 2002 ... 72
Serious Sam 2 ... 68
Sims: Randka ... 84
Skoki Narciarskie 2002 ... 83
Soul Reaver 2 ... 70
Star Trek Armada II ... 86
Throne of Darkness PL ... 100
Wizardry 8 ... 45
Zax PL ... 101

Świnka

Monster Truck Madness 2 ... 102

Nie tylko gramy

Herosi w Sieci ... 115
Podkręcanie mIRC-a ... 114

Multimedia

Euromy ... 122
Licealista ... 116
Multimedialna Encyklopedia Powszechna Edycja 2002 ... 124
Norton System Works 2002 Professional/Norton Internet Security 2002 ... 118
Smerfy: Wielki Festyn ... 120

Sprzęt

AMG Advanced ... 128
Canon S200 ... 137
CTX PV720A ... 129
Epson Stylus C20SX ... 136
Epson Stylus C60 ... 136
Logitech WingMan Cordless_Gamepad ... 134
NEWSY Zagraniczne ... 126
Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback ... 132
Yamaha CRW-70 ... 138
Zoltrix Aquila ... 130
Zoltrix Boxer 2 ... 133
Zoltrix FireWire IEEE1394 ... 135
Zoltrix Sagitta ... 130

Inne

Action Redaction ... 142
Deathtrap Dungeon - instrukcja ... 13
Deathtrap Dungeon - okładka ... 18
Fabula kostką się toczy ... 108
Gamewalker ... 42
Konkurs Megabajt ... 103
Konkurs Warner Brothers ... 125
Konkurs Warrior King ... 25
Na Luzie ... 112
On-line: Star Wars Galaxies ... 116
Prenumerata ... 140
Przemyślenia ... 109
Tipsy ... 146

INDEKS GIER

Aquanox ... 96
Art of Magic ... 92
Asy Przestworzy ... 88
Atlantis 3 ... 66
Capitalism 2 ... 22
Colin McRae 3 ... 27
Comanche 4 ... 74
Comar Barbarian ... 48
Combat Mission 2 ... 34
Crime does pay ... 36
Diablo Battle Chest ... 80
End of Twilight ... 20
Escape from Alcatraz ... 28
Evil Twin ... 78
Ghost Recon ... 76
Gothic ... 56
Guilty Gear X ... 50
Heroes of Might & Magic 4 ... 40
Jazz & Faust ... 39
Knights & Merchants - The Peasants... ... 94
Medal of Honor ... 60
Monster Truck Madness 2 ... 102
Panzer Elite Gold ... 37
Planet of the Apes ... 90
Rat Hunt ... 24
Rayman M ... 54
Salt Lake City 2002 ... 72
Serious Sam 2 ... 68
Sims: Randka ... 84
Skoki Narciarskie 2002 ... 83
Soul Reaver 2 ... 70
Star Trek Armada II ... 86
Starmageddon ... 38
Throne of Darkness PL ... 100
Unreal Tournament 2 ... 30
Wizardry 8 ... 45
Zax PL ... 101

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Hity numeru



50

Guilty Gear X

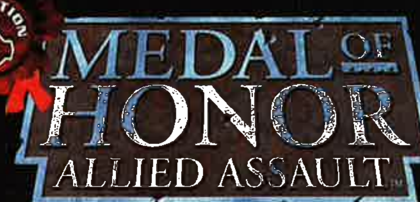
Dawno już nie było na PC klasycznej, planszowej gry karate, i to w klimatach Street Fightera. Najwyższy czas naprawić owe zaniedbanie!



56

Gothic

Nieco zakręcony miks gry RPG i gry akcji wywołał w redakcji spore emocje. Przeważały opinie pozytywne...



60

Czy jest shooter FPP, w który grają z wypiekami nawet ci, co tolerują niemal wyłącznie gry strategiczne? Teraz już jest. A jak myślicie - czemu tak się dzieje, co ona w sobie ma? Przekonajcie się sami.





68

Serious Sam

Poważny "Rzeźnik" Sam powraca, by znów skopać parę tyłków. Ale uwaga: tym razem nie wystarczy już tylko naciskać spust, czasem trzeba - o zgrozo!!! :) - myśleć!

Aquanox

CD-ACTION

96

Potomek Archimedean Dynasty, ale raczej niezbyt podobny do rodzica. Za to wizualnie - pierwsza klasa. Szczególnie jeśli posiadasz Ge Force 3...



Przypominamy, że:


→ gra/program w pełnej wersji


→ gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich


→ gra wymaga akceleratora do działania

⌘ **Uwaga 1!** Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

⌘ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

⌘ **Uwaga 3!** Muzyka w wybierałce: Mist above sea - autor MiWi.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.







PEŁNA WERSJA

UWAGA! ABY GRA URUCHOMIŁA SIĘ, INSTALUJ JĄ D O K Ł A D N I E WEDLE WSKAZÓWEK PODANYCH W INSTRUKCJI GRY W TYM CDA.

Producent: **EIDOS**
Premiera: **wiosna '98**
Recenzja w CDA: **08/1998**
Wymagania: **Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM, Win 95**

Pierwszy kontakt z Deathtrap Dungeon sprawia całkiem przyjemne wrażenie, które spowodowane jest dunegokeeperowatym intrem. (Spora dawka dowcipu, świetnie wykonana animacja postaci, lochy i potwory oraz czadowa, ostra muzyka.) Zaraz potem należy dokonać wyboru pomiędzy napakowanym sterydami oraz żelastwem, niewątpliwie bohaterskim Chaindogiem a wiotką, zwinną, lekką, bardziej rozebraną niż ubraną, równie heroiczną Red Lotus.

Wprowadzenie do historii zalicza się najbardziej klasycznych, ale w końcu gra na klasyce bazuje, więc trudno się temu dziwić. Zły charakter w postaci okrutnego Barona Sukumvita pojął w krwawe posiadanie szczycące się niegdyś sławą spokojniutkiego miejsca Fang - Miasto Straconych Dusz (wcześniej znane było pod nazwą Miasto Dostatku). Lochy przyjmujące postać skomplikowanego labiryntu, zamieszkałego przez stworzenia, wytwory piekielnej, czarnej magii, służą baronowi za ostateczną przechowalnię nieposłusznych podwładnych. Ostateczną, ponieważ nikomu nie udaje się żywym wyjść z okrutnego więzienia. Do sforsowania czeka





9 poziomów i zgodnie z nieśmiertelną zasadą: im dalej, tym trudniej.

Postacią kierujemy z perspektywy osoby trzeciej (TPP). Bohaterowie Deathtrap Dungeon dysponują nieco mniejszym zasobem figur akrobatycznych niż Lara, lecz w tym przypadku ceniona jest umiejętność fechtowania oraz obsługi fantastycznych narzędzi niszczycielskich. Potworków do likwidacji czeka cała masa. Gnijące zombi, grzechoczące szkielety, diabły, dinozauropodobne demony, smoki, golemy, topornicy - to tylko cząstka komitetu powitalnego stworzonego na waszą cześć.

Z drugiej strony, możliwości w dziedzinie wyposażenia obronnego. Pomiędzy jedną krwawą jatką a drugą warto uważnie się rozejrzeć, czujnie wodząc oczami po lokacjach, by nie pominąć przydatnych młotów bojowych, różnego typu mieczy, pukawek, bomb, wyrzutni granatów oraz miotaczy ognia. W kieszeni śmiałka znajdzie się także miejsce na wykorzystanie sił magii, czyli różnego rodzaju zaklęć.

Opcja multiplayer umożliwia dołączenie do rozgrywki maksymalnie ośmiu zapaleńców, którzy między sobą mogą skrzyżować miecze w śmiertelnym pojedynku.

Tipsy - patrz str. 146

Zajączek 1.0.2F

Polski edytor HTML wyposażony w bogaty zestaw funkcji, m.in. tryb projektowania WYSIWYG. Idealne narzędzie dla wszystkich, którzy tworzą strony WWW.

Autor programu starał się spełnić oczekiwania zarówno doświadczonych i początkujących projektantów - stąd kilka trybów pracy, okno edycji atrybutów aktualnie edytowanego znacznika (a la HomeSite) czy system kreatorów ułatwiających wstawianie często wykorzystywanych elementów.

PEŁNA WERSJA



Trainz

Producent: **Auran Games**
Gatunek: **symulator**
Wymagania minimalne: **P2 400, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP**

O w mordę... BARDZO skomplikowany symulator jazdy pociągiem. Wygląda świetnie (ale też podane tu wymagania sprzętowe traktujcie jako MINIMALNE), ale poziom komplikacji rozgrywki dorównuje grafice. A dokumentacja - symboliczna... Poradzić sobie można, ale będzie to wymagała sporo czasu poświęconego na naukę obsługi pociągu, obcykanie klawiszologii itd.



75 MB na HDD. Raczej dla maniaków mających nieźle podrasowany sprzęt...

SpongeBob SquarePants: Operation Krabby Patty

Producent: **THQ**
Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P2 233, 32 MB RAM, Win 9x/ME, DirectX**

Hm, a ponoć miała być przygodówka? :) Ale wyszło jednak, że to taka dość zabawna zręcznościówka (o ile lubicie muzykę country w tle), w której sterując Gąbką Bobem - khem - (pod wodą) odpieracie inwazję dziwnych stworów na ichniego Mac Donalda czy jakoś tak... nieważne. Trzeba skopać im tyłki i już. Około 25 MB na HDD, wstępnie demo rozpakowuje się do TEMP-a.

PS Demo będzie chciało zainstalować DirectX 8.1 - nie zgadzajcie się (chyba że chcecie) - nie przejmujcie się, że będzie wam grozić, że inaczej nie zadziała. Zadziała. :)



WIOSENNY (?) WYSYP DEMEK

W tym miesiącu macie dużo więcej dem niż zwykle (zajmują aż dwa CD) - a to dlatego, że w ciągu ostatnich miesięcy pojawiło się wiele naprawdę godnych uwagi zajawek. A że w większości zajmowały sporo miejsca na CD - ciężko je było wcisnąć na ten jeden demowy kompakcik. A przecież dema recenzowanych gier są bardzo ważne dla graczy... Stąd postanowiliśmy w tym miesiącu nadrobić zaległości i podać podwójną porcję "mięska". Miłej zabawy!

End of Twilight



Producent: **NMG**
Gatunek: **cRPG 3D/akcja/turowa strategia**
Wymagania: **P2, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win 98/00**

Demo zawiera dwie misje z gry + misję bonusową. Fabuła gry rozgrywa się na podniebnych wyspach w świecie osadzonym w realiach skandynawskiej mitologii. Nieco bajkowa, kolorowa grafika - ale nie dajcie się zmylić - rozgrywka jest całkiem serio, podobna troszkę do Myth i Incubation. Polecam fanom wyżej wspomnianych gier. Zalecam poczytanie dokumentacji dema.

UWAGA! Aby odpalić demo, wejdź do katalogu BIN i pobaw się plikami START i SETUP. Albo kliknij ikonę, którą program wywali na pulpit. :)

Klawiszologia (a raczej myszologia)

LMB - wybór jednostki, rozkaz ruchu, atak
RMB - przełączanie pomiędzy trybami poruszania się oraz walki

Medal of Honor: Allied Assault

Producent: **EA**
Gatunek: **FPP**
Wymagania: **P450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/ME/00/XP, DirectX (*)**

(*) - są to wymagania MINIMALNE

Jejjj... dla mnie to najwspanialszy FPP ostatnich kilku lat. I to może nie ze względu na grafikę (bo np. RTCW jest tu lepszy) czy realizm pola walki (Op. Flashpoint nie do pobicia!) - ale... KLIMAT. Ludzie, jaki tu jest klimat!!! Takich walk ulicznych (na poziomie trudności co najmniej Medium!) to jeszcze w grach FPP nie widziałem. A w ogóle to mamy II wojnę światową i macie misję do wykonania - zniszczyć cztery niemieckie moździerze rakietowe. W demie (180 MB na HDD!) jest co prawda tylko ta jedna, ale w jej trakcie będzie się tyle działo, że... zresztą - co ja będę mówił. Kto nie grał - nie zrozumie. Gorąco polecam! Z tego, co wiem, w tym CDA powinna być jej recenzja i tam radzę zajrzeć po więcej szczegółów. Polecam też przeczytanie dokumentacji dema. Aha - ponoć niekiedy na Win XP demo robi jakieś problemy.





Klawiszologia

R	- reload
Kursory	- ruch
LMB	- ognia (tryb podstawowy)
RMB	- ognia (tryb dodatkowy - o ile jest w danej broni)
E	- użyj/weź/otwórz
Spacja	- skok
LCTRL	- kucnij
LShift	- idź/biegnij
Q	- chowaj broń
1-6	- wybór broni
7	- lornetka
Tab	- założenia misji
F5	- quicksave
F9	- quickload



Producent: **Strefa CD**
Rodzaj: **arcade/sim**
Wymagania: **C400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB**

Asy Przestworzy

Polski Red Baron? A raczej polskie Wings lub Red Ace - czyli zręcznościowy symulator samolotów z I wojny światowej. Demo zajmuje około 50 MB i oferuje dwie misje treningowe oraz jeden samolot do wyboru (ale za to możecie go pokryć kilkoma różnymi teksturami).

RCSim

Producent: **Inertia LLC**
Gatunek: **symulator**
Wymagania minimalne: **P450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/ME/00/XP, DirectX**

Symulator lotu... ale zdalnie kierowanych modeli samolotów. 22 MB na HDD. Zawsze to jakaś atrakcja dla tych, którym znudziły się F-16 i MiGi :). Spore możliwości konfigurowania parametrów lotu, pogody itd. (Warto poczytać dokumentację.) Demo daje określoną ilość czasu na jeden lot, poza tym ma określoną trwałość (coś koło 14 dni) - zatem jak już zainstalujesz, to graj, ile możesz. :) Pełna klawiszologia jest w dokumentacji dema.

E	- silniki on/off
[+/-]	- kontrola ciągu [na klawiaturze numerycznej!]
G	- podwozie
F	- klapy



IL-2 Sturmovik

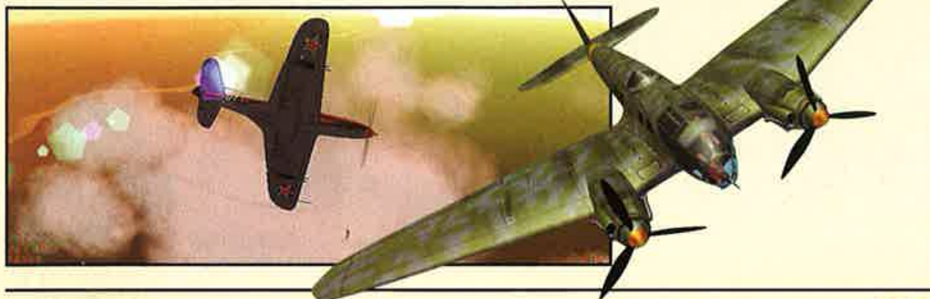
Producent: **Ubi Soft Entertainment**
Gatunek: **symulator**
Wymagania: **PII 300 MHz, 64 MB, akcelerator, DirectX**

Najsłynniejszy samolot szturmowy II wojny światowej zwany przez Niemców "Czarną Śmiercią" albo "Betonowym Bombowcem" (z racji odporności na ostrzał) doczekał się wreszcie symulacji z prawdziwego zdarzenia. (W CDA powinna być jego recenzja.) Demo zajmuje 150 MB. Warto obejrzeć (w trybie play track) nagrane przebiegi misji - szczególnie tę drugą, gdy iły atakują kolumnę transportową, a jednocześnie są przechwytywane przez messerschmity. Imponujące! A poza tym do wyboru są trzy misje: dwie po stronie rosyjskiej (Ił2 i Airacobra) i jedna po niemieckiej (Bf-109G). PS Żeby NAPRAWDĘ cieszyć się tym demem, warto mieć: P3 600, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB. Hm!

Bardzo podstawowa klawiszologia [reszta w dokumentacji]

Kursory - nachylenie maszyny (drążek)
Z/X - orczyk
1-0 - ciąg silnika
W - dopalacz
Spacja - bomby
Alt + spacja - rakiety
G - podwozie
F/V - klapy
I - włącz/wyłącz silnik
B - hamulec (przy kołowaniu)
A - autopilot
CTRL-E - skok ze spadochronem
F1-F12 - ujęcia kamer

Klawiatura numeryczna - rozglądamy się po kokpicie



S.W.I.N.E.

Producent: **FishTank Interactive**
Gatunek: **RTS (z przymrużeniem oka)**
Wymagania: **PII 466 MHz, 96 MB RAM, akcelerator z 32 MB RAM**

Powiedziałbym, że to wybitnie świńska gra, gdyby nie to, że akurat walczymy po stronie zajączków. :) Ale świnie też są. Mamy oto wielki konflikt pomiędzy świnkami i króliczkami... i - jak już mówiłem - stajemy po stronie długouchych. Sama w sobie gra jest BARDZO porządnym RTS-em w 3D, w którym rzeźnia (nomen omen) jest naprawdę spora, a na dodatek okraszono ją całkiem sporą dawką humoru. Obronimy marchewkolandię przed tymi spasionymi knurami, prawda? Demo zawiera jedną misję. 152 MB na HDD.

Podstawowa klawiszologia

A - atakuj
X - użyj specjalnych zdolności danej jednostki
M - ruch
S - trzymaj pozycję!
C - ścigaj wroga
R - chodu!
F - ognia
T - otwórz ogień gdy wróg strzela do ciebie
H - wstrzymać ogień!
Spacja - pauza on/off
F2 - save
F3 - load
F6 - quick save
F9 - quick load
Kursory - sterują kamerą
+\- - zoom mapy



SpaceHaste 2001

Producent: **Church of Electronic Entertainment**
Rodzaj: **wyścigówka**
Wymagania: **P300, 64 MB RAM, Win 9x/00, akcelerator 8 MB, DirectX**

Ładna przyszłościowa ścigałka (coś w klimatach MegaRace 3 i Deathkarz). 45 MB na HDD. 1 tor, 1 pojazd, 2 tryby gry.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
CTRL - dopalacza
Spacja - aktywizacja znajdźki
L - patrz wstecz
F1/F2 - zmiana widoku
P - pauza







Mall Tycoon

Producent: **Holistic Design**
Gatunek: **sim**
Wymagania: **P2 300, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Wn 98/ME/XP, DirectX**

Czego to już nie symulowano? Czym to już nie zarządzaliśmy i czego nie budowaliśmy... No właśnie - symulacji budowy i zarządzania centrum handlowym jeszcze chyba nie było?

No cóż - to już jest. Gra jest dość skomplikowana - stąd zalecam przejście tutoriala we Free Playu, zanim włączycie jedną dostępną misję. Polecam też lekturę dokładnej instrukcji (plik Readme w HTML-u), gdzie znajdziecie WSZYSTKO, co trzeba wiedzieć o tej grze. Demo zajmuje niemal 100 MB na HDD. Wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a. Pełna klawiszologia w dokumentacji. Tutaj bardzo okrojona wersja.

PgUp/Down - kamery
[CTRL + kursory] - rotacja i zoom kamery
F1 - Fast Save
F4 - Fast Load
[< i >] - rotacja obiektu w lewo/prawo
Delete - demolka danego obiektu
Spacja - pauza
[+/-] - szybkość gry
B - ekran budowania
S - info o klientach
F - ekran finansów
H - otrzymane wiadomości
M - ekran marketingu
R - założenia scenariusza
T - ekran techniczny
X - kamera ustawia się w centrum mapy
[i] - piętro niżej/wyżej

Hitchcock: The Final Cut

(Arxel Tribe)
Gatunek: **przygodówka/horror**
Wymagania: **PII 300 MHz, 64 MB RAM, wskazany akcelerator**

Hitchcock - to niekwestionowany król kryminału. I nawet po śmierci potrafi straszyć ludzi. Oto mamy detektywa, który urodził się w dniu śmierci mistrza - co, jak się okazuje, ma swoje znaczenie. Ale na razie gość ma zupełnie standardowe (dla ludzi jego pokroju) kłopoty - gdzie nie pójdzie, tam trup... Gra sama w sobie jest przygodówką utrzymaną w dość ponurym nastroju. 96 MB na HDD. Zwraca uwagę nietypowy interfejs - trzeba troszkę do niego przywyknąć. Przyznam też, że gościu, którym sterujemy, porusza się z gracją zombi. Ale... jak ktoś lubi takie mroczne klimaty pachnące Lovecraftem, będzie nader zadowolony. Demko stabilne nie jest, raz i drugi zdarzyło mu się wyskoczyć do Windy w czasie grania, więc róbcie dość często save'y.





NASCAR® Racing 2002



Producent: **Papyrus**
Gatunek: **samochodówka**
Wymagania: **P2 266, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/ME, DirectX**

Znana firma (Papyrus, a więc Sierra), znany tytuł - wiadomo, że to nie może być kicha.

I - moim zdaniem - nie jest, choć specem od samochodówek nie jestem. Powiem więc tylko, że grafika i grywalność, jak dla mnie - na wysokim poziomie. Do wyboru 2 trasy, które możemy przetestować przed startem w wyścigu. Jest też "nauka jazdy" - ta wprawdzie non-playable, ale warto pooglądać te filmy. Do tego można edytować własny pojazd itd.

65 MB na HDD. Demo wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a.

Uwagi! Po zainstalowaniu dema warto najpierw odpalić plik służący do konfiguracji grafiki. I tu mała uwaga - domyślna rozdzielczość ustawiona jest na 800 x 600. Naturalnie można ją zmienić (i paletę kolorów) na inną - ale wtedy trzeba cierpliwie poczekać, aż program przez jakieś 2-3 minuty będzie testował, czy aby nasz sprzęt to wytrzyma. Demo też za szybko się nie uruchamia. Cała klawiszologia w dokumentacji. A tu ciekawsze funkcje...

Klawiszologia

F1-F9 - kontrola nad działaniami w pit-stopie
Pgup/PgDown - zmiana ujęć kamery
O - poziom detalizmu toru

Battle Realms

Producent: **Liquid Entertainment**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PII 300 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Win 9x**



Mmm... niezły, klimatyczny RTS, osadzony w takich japońsko-baśniowych realiach. Efektowny wizualnie, z doskonałą muzyką (wbrew pozorom - nie żadne orientalne "brzdąkania", ale uczciwa symfoniczna muzyka - i to jaka!). W demie dostępny jest tylko tryb single - jedna misja bojowa, skirmish i rozbudowany tutorial. (Od niego radzę zacząć.) Dość skomplikowaną klawiszologię znajdziecie w menu gry (w opcjach). Demo zajmuje blisko 150 MB na HDD. Moim zdaniem - gra godna uwagi.

Jetboat Superchamps 2



Producent: **Small Rockets**
Gatune: **arcade/wyścigi**
Wymagania: **P233, 32 MB, akcelerator, Win 9x/00, Direct X**



Ścigałka ścigaczami, z ukłonami dla fanów mangi i anime (są na tyle niewielkie, że ja - który nie przepada za takowymi - nie miałem oporów, by pogiercować). A trzeba przyznać, że i grafika, i muzyka mogą się podobać. Do wyboru 2 tryby gry (arcade, time trial). 2 postacie, jeden tor. 38 MB na HDD. Gra wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a. Macie 21 dni od momentu instalacji, by się nacieszyć grą.

Klawiszologia - kursory + CTRL do sterowania, F2 - zmiany kamery

Ploing2



Producent: **Suricate Software**
Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P2-300, 32 MB RAM, wskazany akcelerator, Win 9x/ME/00, DirectX**

Czy to jest Arkanoid? Albo Pong? Albo pinball? Hm - nie. To nie jest żadna z tego rodzaju gier. Ale zawiera elementy ich wszystkich. Ideę zaczerpnięto z Arkanoida - czyli rozbijanie murów i ścian za pomocą kulki - ale zrobiono to w 3D (i to bardzo ładnie), a do tego dodano sporo innych bajerków i pomysłów. Sporo treningu i chyba 7 misji do przejścia - jak na 13 MB demo to całkiem nieźle.



Klawiszologia

Kursory - poruszanie się
Spacja - ognia!
Esc - pauza

Minigolf Megaworld

Producent: **Realnetworks, Inc.**
Gatunek: **zręcznościowa**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, wskazany akcelerator 8 MB**

Fajna zabawa dla 1-4 graczy i to w trzech wymiarach. Masz aż 9 torów i godzinę czasu na ich ukończenie (możesz do tego poćwiczyć w trybie practice). Ok. 45 MB na HDD.

Klawiszologia

F1 - i masz ściągę z klawiszologii :)



INDEKS DEM

Asy Przestworzy
Austerlitz...
Battle Realms
End of Twilight
Hitchcock: The Final Cut
IL-2 Sturmovik
Jetboat Superchamps 2
Kablooey Redux
Mall Tycoon#
Marble Madness
Medal of Honor Allied Assault
Mini-golf Megaworld
NASCAR Racing 2002
Ploing2
RCSim
S.W.I.N.E.
Solaris 104 PL
SpaceHaste 2001
SpongeBob SquarePants...
Trainz



Producent: **Apollo Ent.**
Gatunek: **space shooter**
Wymagania przybliżone : **C366, 64 MB RAM, Win 9x/00, DirectX**

Solaris 104 PL

Bardzo ładnie spolszczone demo kosmicznej strzelaniny (my lecimy z lewej, wrogowie z prawej). 26 MB na HDD - klawiszologia itd. - wszystko jest w menu i po polsku, więc nie ma o czym mówić... Ale warto zaznaczyć, że grafika jest jak najbardziej OK, a i muzyka da się lubić. Szkoda tylko, że do dema tradycyjnie już NIE dołączono żadnego readme, dokumentacji - czegokolwiek, z czego taki nieszczęśnik jak ja mógłby spisać np. wymagania sprzętowe. Mówię to nie bez przyczyny - w demko wmontowano (po polsku, a jakże) reklamy i możliwość zakupu gry itd. O takich rzeczach to się nie zapomina, prawda? Resztę można już olać? Troszkę mnie denerwują takowe zagrania - nie ukrywam.

Marble Madness

Producent: **Retro 64**
Gatunek: **arcade/logiczna**
Wymagania: **PC :)**



Remake klasycznej gry z 8-bitowców (ale dokonana w bardzo staranny sposób). Teoretycznie sprawa jest prosta: należy przeprowadzić kulkę przez najeżoną pułapkami planszę. W praktyce wymaga to sporo wysiłku. Powiem tak: jeśli podobało się wam Sheep, to i polubicie tę. Zawiera misję treningową i sporo plansz do przejścia. 8 MB na HDD. Swoją drogą, gra jest nawet po czesku - ale polskiego nie uświadczysz. :(



Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory

Producent: **BreakAway Games**
Gatunek: **strategia**
Wymagania: **P2 266, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX**

Strategia zasadami i grafiką podobna do słynnego Gettysburga (tak, tego, co zrobił sam Sid M.). Moim zdaniem, gra warta uwagi. O czym jest? - to już sam tytuł mówi. A jak ci nie mówi, może lepiej w to nie graj:). Demo zawiera dwa scenariusze - w każdym z nich możesz grać obiema stronami. Tradycyjnie odsyłam do dokumentacji dema (sterowanie...). 73 MB na HDD.



eRacer - problem & errata

1. Na części czytników Eracer wykrzacza się w okolicy 87% instalacji twierdząc, że nie ma na CD pliku cab3. Nie jest to prawda. Aby poprawnie zainstalować grę, wystarczy SKOPIOWAĆ zawartość CD do jakiegoś katalogu na HDD. Następnie instalujemy grę z tego katalogu - teraz pójdzie bez problemu! Po instalacji wykasowujemy to, co wcześniej skopiowaliśmy - i już można się bawić!

2. Zapowiadając tę grę w 1/2002 stwierdziłem, że po raz pierwszy w historii polskich magazynów o grach daliśmy wersję gry, której wcześniej nie było w Polsce (i to na dodatek w wersji PL). Jak się okazało, konkurencja była szybsza - tzn. wcześniej od nas dali coś, czego do tej pory nikt do Polski nie sprowadził. Przyznając się do błędu, mogę tylko na pocieszenie stwierdzić, że za to jeszcze nikt nie zrobił tego tak szybko - tzn. jeszcze nigdy polska wersja gry nie pojawiła się na Cover CD w zaledwie pół roku od jej zachodniej premiery. Tyz piknie, nie

Kablooey Redux

Producent: **Dark Unicorns**
Gatunek: **arcade**
Wymagania: **PC i prąd :)**

Jesteś starym grzybem? Miałeś Atarkę? Zagrywałeś się w Mad Bomber? To otrzyj łezki wzruszenia i przygotuj się na powrót do przeszłości. Reszta czytelników może nastawić się na prostą, ale bardzo sympatyczną grę zręcznościową, w której neutralizujemy skutki działania pewnego piromaniaka (nie, nie Osamy, nie te czasy). Czyli po ludzku - łapiemy spadające bombki - taka odwrotność Arkanoida. Fajnie się gra! 12 MB na HDD.



Sterowanie myszą.

PROGRAMY

- **Windows Media Player 7**
- **DirectX 8.1 Win98/MeNT/2000**
- **WinAmp 2.78** - najnowsza wersja najlepszego i najpopularniejszego odtwarzacza muzyki w wielu formatach (m.in. MP3, WMA, MIDI, WAV, większość modułów...). PEŁNA WERSJA
- **MkS_Vir** - wersja demonstracyjna polskiego programu antywirusowego.
- **Dirkey** - niewielki program umożliwiający tworzenie "zakładek szybkiego dostępu" do katalogów na dysku lub w sieci lokalnej.
- **Zajączek 1.0.2F** - polski edytor HTML wyposażony w bogaty zestaw funkcji, m.in. tryb projektowania WYSIWYG. PEŁNA WERSJA
- **PicaView 1.3** - mała, ale bardzo zgrabna przeglądarka plików graficznych dostępna z systemowego menu kontekstowego uruchomianego prawym przyciskiem myszy.
- **Paint Shop Pro 7.0 Trial** - trialowa wersja jednego z najdoskonalszych programów graficznych! Dodatkowo dołączyliśmy plik, który jest przewodnikiem po tym programie i ukazującym podstawowe funkcje (w formie filmu).
- **XteqXsetup 6.1 Tweak** - fajne narzędzie dla maniaków "mieszania" w systemie.

PATCHE

- Aquanox 1.5
- Commanche 4
- Empire Earth PL 1.00-1.04
- Etherlords 1_02
- Silent Hunter 2 PL
- Tropico PL 1.6
- Zorro 1.05

BONUS

- Action Mag
- Adventure Zone
- Bonus 1
- Bonus 2
- CDA Przewodnik
- Emu-Kouncik
- Esensja
- FAQ v2.8
- Final Fantasy trailer
- FPP Zone
- Go2Sleep
- Medżik DiscoPolo 2002
- Pluginy do WinAmpa
- Speed Zone
- Sport Center
- Tawerna RPG

DODATKI

- Black & White
- Combat Mission
- Op. Flashpoint
- SW Battlegrounds

STEROWNIKI

- Asus 12_90 Win 9x
- Detonatory NVidia 23_11
- Hercules GeForce 2&3

DEATHTRAP DUNGEON

Minimalne wymagania sprzętowe: Pentium 133 MHz, 16 MB pamięci operacyjnej, napęd CD-ROM, mysz oraz Windows '95.

Instalacja gry

Po włożeniu krążka do napędu CD-ROM uruchomi się menu, z którego należy wybrać opcję install game. Pojawi się plansza z logo gry, a pod nią klawisz install game. Klikamy go - uruchomi się proces instalacji.

W czasie instalacji zostaniemy spytani o to, czy instalować na dysku twardym pliki FMV. Są to pliki wideo z intrem i outrem gry oraz logo EIDOSA. Jeśli nie wybierzemy tej opcji, zaoszczędzimy na dysku twardym 70 MB miejsca.

Po zakończeniu procesu instalacji - aby uruchomić grę, należy wykonać jeszcze następujące czynności.

1. Z krążka CD-ROM z grą z katalogu ASYLUM należy skopiować plik Dd_cd.exe do katalogu, w jakim znajduje się gra (domyślnie gra instaluje się na dysku C w katalogu Program Files\Eidos Interactive\Deattrap Dungeons). Następnie zmienić nazwę pliku na Ddstart.exe.

NIEWYKONANIE TEJ CZYNNOSCI SPOWODUJE, ŻE GRA NIE URUCHOMI SIĘ!!! (BĘDZIE SIĘ WTEDY POJAWIAŁ KOMUNIKAT O BRAKU KRĄŻKA Z GRĄ W NAPĘDZIE CD-ROM.)

2. Wykonania drugiej operacji będą wymagały tylko niektóre komputery. Otóż należy skonfigurować kartę graficzną. Co prawda gra ma tryb automatycznej konfiguracji, ale nie zawsze dobrze on działa. Jeśli po uruchomieniu pierwszej misji ekran będzie czarny, znaczy to, że musisz ustawić manualnie parametry karty graficznej. Podczas uruchamiania gry z menu Start Windows znajdziesz tam opcję pod nazwą Graphics Setup. I tu wybieramy 256 Colour Software Rendering, jeśli nie mamy karty graficznej 3D lub Use 3D Hardware Rendering - gdy taką kartę mamy (obecnie większość kart posiada funkcje 3D, więc prawie na pewno będziemy musieli zaznaczyć tę drugą opcję). Ale to nie koniec. W tym samym okienku wybieramy klawisz Advanced Settings i odpowiednią kartę. W przypadku gdy mamy kartę pierwszą - VooDoo, zaznaczamy opcję Use 3DFX Voodoo card, jeśli ATI Rage następną opcję, a gdy inne karty graficzne - zaznaczamy Use 3D through primary card - to powinno wystarczyć. Akceptujemy ustawienia, wciskając klawisz OK w obu okienkach, i przystępujemy do grania.

Wprowadzenie do Deathtrap Dungeon

Fang, Miasto Straconych Dusz, dawniej znane jako miasto Obfitości, jest rządzone żelazną ręką przez tyrana - barona Sukumvita. Głęboko na wzgórzach górujących nad Fang, wybudował on labirynt składający się z wypełnionych pułapkami korytarzy i komnat zamieszkałych przez wywracające samym wyglądem żołądek kreatury zła. Nazwał je Deathtrap Dungeon. Wszyscy, którzy wystąpili przeciwko Baronowi, zostali tam wysłani. Żaden z nich nie wyszedł. Jednak Baron miał duszę hazardzisty i uwielbiał rozgłos. Ogłosił więc, iż wszyscy spoza Fang są mile widziani i mogą wkroczyć do lochu z własnej nieprzymuszonej woli. Jeżeli uda im się zabić największą bestię, czerwonego smoka Melkora i wyjść z lochu w jednym kawałku, zdobędą 10 000 sztuk złota oraz wywalczą wolność dla miasta Fang. Pierwszego roku siedemnastu dzielnych wojowników zdecydowało się udać na "spacer", jak zaczęto potem nazywać owo wyzwanie. Żaden z nich nie powrócił. Teraz ty postanowiłeś spróbować sił.

Cel Deathtrap Dungeon

Twoim zadaniem jest zgładzenie czerwonego smoka Melkora oraz wyniesienie z lochów całego łba. Zagłębiając się coraz bardziej w lochy, będziesz musiał zbierać wszystkie bronie i czary, jakie znajdziesz i jakie możesz wykorzystać. Rozpoczynasz grę na początku pierwszego etapu - Iglicy. Pod koniec każdego dostaniesz podsumowanie dokonań oraz krótką "odprawę" na temat tego, co musisz zrobić, aby ukończyć następny etap. Do wyboru masz dwie postacie - bohaterkę, Red Lotus, oraz bohatera - Chaindoga.

Menu główne (Main Menu)

Kiedy uruchomisz grę po raz pierwszy, po wprowadzeniu zostaniesz przeniesiony do Głównego Menu, które składa się z sześciu rogatych czaszek, wiszących na ścianie. Klikając czaszki, uzyskasz dostęp do następujących opcji: Restore Game, New Game, Save Game, Load Game, Setup oraz Quit. Wybierz interesującą cię opcję za pomocą myszy.

Restore Game

Kliknięcie jej przywróci aktualnie rozgrywaną grę.

New Game

Kliknięcie czaszki przeniesie cię do ekranu przedstawiającego dwie stare księgi, zatytułowane Single Player oraz Multiplayer. Wybierz interesujący cię typ rozgrywki, klękając na odpowiedniej księdze. U dołu ekranu znajduje się obracający się topór oznaczony Back. Kliknięcie go spowoduje powrót do Main Menu.

Gra w trybie SINGLE PLAYER

Tu wybierasz, którą postacią chcesz grać - Chaindogiem czy Red Lotusem. Kliknij którąkolwiek, aby dokonać wyboru. Zaznacz pierwszy etap, Iglicę, by rozpocząć wędrówkę w Deathtrap Dungeon. Pozostałe etapy, znajdujące się poniżej Iglicy, nie są dostępne, dopóki nie dojdziesz do nich, pokonując grę w prawidłowej kolejności. Kliknij obraz etapu - rozpoczniesz rozgrywkę. Kiedy ukończysz dany etap, zawsze możesz do niego wrócić i spróbować sił jeszcze raz - przez menu New Game, klękając na Single Player Game, a następnie wybierając etap, który cię interesuje. Możesz grać tylko na tych, które już ukończyłeś. Zauważ, że jeżeli zaczniesz grę od etapu, który już wcześniej ukończyłeś, twoja postać będzie pozbawiona wszelkiego ekwipunku, jaki zdobyła podczas gry w trybie kampanii. W ten sposób możesz ukończyć całą grę bądź jej część w trybie kampanii, a następnie cofnąć się i wybiórczo rozgrywać ulubione etapy. Kliknięcie Back cofnie cię do ekranu New Game.

Gra w trybie MULTIPLAYER

Poprzez sieć lokalną możesz współzawodniczyć ośmioma graczami. Kliknięcie Back cofnie cię do ekranu New Game. Kliknięcie Charakter Name pozwala na wpisanie imienia bohatera bądź bohaterki do trzydziestu znaków. Możesz wybrać bohatera bądź bohaterkę oraz kolor twojego wojownika, klikając jedną z czerwonych, zielonych, żółtych lub niebieskich tarcz. Pod tarczami znajduje się obraz etapu sieciowego, który wybrałeś. Zaznaczanie strzałek znajdujących się po bokach obrazka pozwala na przewijanie dostępnych etapów sieciowych. Poniżej znajduje się cyfra, kliknięcie jej pozwoli na wybranie liczby osób, które będą grały w sieci. Jednocześnie może grać maksymalnie osiem osób. Możesz też dostosować poszczególne parametry gry.

Opcja liczby zabić pozwala określić, czy będziesz rozgrywał standardowy Deathmatch czy grę do ostatniego, który pozostanie przy życiu. Jeżeli określisz liczbę śmierci na 1 lub więcej, będziesz miał do czynienia ze standardowym Deathmatchem. Pierwsza osoba, która osiągnie określoną liczbę zwycięstw, zostanie zwycięzcą. Jeżeli ustawisz liczbę zabić na 0, rozpoczniesz grę do ostatniego żywego. Ostatni gracz stojący na nogach zostanie zwycięzcą.

Możesz też kliknąć ikony broni do walki wręcz bądź rażącej z oddali - aby wybrać, które z nich będą się pojawiały podczas gry jako dodatki. Ikona gwiazdy - na prawo od menu broni do walki wręcz i z oddali wybierze bądź odznaczy wszystkie bronie danego typu, jakie będą pojawiały się w grze.

Poniżej znajduje się menu pozwalające wybrać, czy podczas gry będą dostępne napoje uzdrawiające, czary, inne napoje oraz uroki. Kliknięcie Hand of Chaos losowo przydzieli wszystkie przedmioty, które mogą pojawić się w grze. Aby rozpocząć grę, kliknij napis Start Game. Przed rozpoczęciem upewnij się, czy ustawiłeś liczbę graczy oraz mapę, na której będzie się toczyła rozgrywka. Aby dołączyć do toczonej już przez innych gry, kliknij napis Join Game. W tym przypadku nie musisz określać, na której mapie będzie się toczyła rozgrywka ani też liczby graczy. Gra nie rozpocznie się, dopóki nie przyłączą się gracze w odpowiedniej ilości.

Wczytywanie i zapisywanie gry

Deathtrap Dungeon wykorzystuje system punktacji zapisów. Oznacza to, że nie możesz zapisać stanu gry w dowolnym momencie. Możliwe jest to tylko w pewnych określonych i bezpiecznych punktach w lochu. Są one oznaczone unoszącymi się, lśniącymi czaszkami. Istnieją dwa typy oświetlenia - białe i czerwone. Przy biało oświetlonej czaszce możesz zapisać stan gry w dowolnym momencie. W przypadku czerwonej będziesz musiał zapłacić za przywilej zapisania gry pięć złotych monet. Zostaną one automatycznie odjęte od twojego aktualnego stanu posiadania. Korona jest warta trzy złote monety. Jeżeli nie dysponujesz odpowiednimi funduszami, nie będziesz mógł zapisać stanu gry, dopóki nie odnajdziesz białej czaszki. Wypatruj więc złotych monet oraz koron. Aby zapisać stan gry w danym punkcie, naciśnij klawisz spacji bądź ESC, aby przejść do głównego menu i wybrać opcję zapisu. Wybierz pozycję, w której chcesz zapisać grę, a następnie kliknij obraz, jaki się pojawi, by zapisać grę. Możesz wczytać grę w dowolnym momencie poprzez główne menu. Zaznacz pozycję, którą chcesz wczytać, a następnie kliknij obrazek, aby potwierdzić wybór. Rozpoczniesz grę od danego punktu zapisu.

Ustawienie gry (Setup)

Kliknięcie tej czaszki przenosi cię do stanowiska szalonego alchemika, który przy okazji para się jeszcze torturami. Na stole znajdują się następujące przedmioty: gałki oczne, ucho, kilka kluczy oraz zestaw zakrwawionych narzędzi i maczug. Kliknięcie obracającego się topora u dołu ekranu cofnie cię do głównego menu.

Oczy - ustawienia graficzne

Rozdzielczość ekranu (Screen Resolution)

Zaznaczenie tej opcji pozwala wybrać jedną z dostępnych rozdzielczości. Wybierz taką, która najbardziej odpowiada twojej konfiguracji sprzętowej. Pamiętaj jednak, że im wyższa rozdzielczość, tym większe trudności będzie miał komp.

Screen Layout

Kliknięcie go przełącza między trybem pełnoekranowym a szerokoekranowym.

Gamma Correction

Klikając plus oraz minus możesz zwiększyć bądź zmniejszyć stopień jasności ekranu (bardzo przydatne w niektórych lochach). Możesz też przeciągnąć suwak na odpowiadający ci poziom.

Screen Size

Klikając obrazek bądź plus i minus, ustaw rozmiar ekranu na taki, który będzie ci odpowiadał.

Ucho - ustawienia dźwiękowe

Zaznaczenie ucha przeniesie cię do ekranu ustawień dźwiękowych. Pod rozciąganym facetem znajduje się suwak z czaszką. Klikanie plusa i minusa bądź przesuwanie czaszki zwiększy/zmniejszy poziom głośności efektów dźwiękowych. Wsłuchaj się we wrzaski ofiary, aby wybrać odpowiadające ci ustawienia. Pod kapelą orków znajduje się drugi suwak. Działa on tak samo jak ten od efektów dźwiękowych, tyle że odpowiada za poziom głośności muzyki. Posłuchaj kapeli i wybierz odpowiadające ci ustawienia.

Klucze, czyli ustawienia klawiatury

Zaznaczenie kluczy przeniesie cię do ekranu przedstawiającego ustawienia klawiatury, myszy oraz, jeżeli masz takowy, dżojstika. Aby zmienić przypisanie danej komendy, wybierz ją za pomocą myszy bądź klawiszy kierunkowych. Naciśnij klawisz ENTER, by otworzyć komendę do edycji. Aby przypisać daną komendę klawiaturze, naciśnij klawisz, który chcesz przypisać danej komendzie. Jeżeli chcesz przypisać ją myszy, za pomocą lewego i prawego guzika przewijaj możliwe komendy, a następnie naciśnij ENTER, by wybrać tę, która cię interesuje. Aby przypisać komendę dżojstikowi, wybierz interesującą cię komendę za jego pomocą, a następnie naciśnij klawisz ENTER. Jeżeli po otwarciu komendy do edycji zmienisz zdanie, naciśnij klawisz ESC. To przywróci poprzednie przypisanie komendy. Kliknięcie guzika Default Options spowoduje przywrócenie standardowych ustawień. Pamiętaj, że kluczem do sukcesu jest takie ustawienie komend, byś nie musiał się zastanawiać, jak zmusić twojego bohatera do skoku czy ciachnięcia mieczem albo walnięcia pałą.

Maczuga oraz zakrwawione narzędzia, czyli ustawienia sprzętowe

Możesz ustawić tu czułość myszy. Jeżeli masz podłączony i skonfigurowany dżojstik, też będzie tutaj wyszczególniony. Możesz sprawdzić jego wykalibrowanie oraz jego guziki - za pomocą pentagramu. Aby skonfigurować mysz lub dżojstik, będziesz musiał wrócić do ekranu ustawień klawiatury.

Quit

Kliknięcie tej czaszki spowoduje wyjście z gry. Zaznacz YES, aby wyjść - bądź NO, by powrócić do głównego menu.

Sterowanie bohaterem

Poniższe ustawienia są standardowe. Możesz dostosować je do własnych potrzeb, wybierając z głównego menu Setup, a następnie klucze.

Standardowe ustawienia klawiatury

Poruszanie się

(Strzałka do góry) - Ruch do przodu
(Strzałka w lewo) - Obrót w lewo
(Strzałka w prawo) - Obrót w prawo
(Strzałka w dół) - Ruch do tyłu
(klawisz A + strzałka do góry/w dół) - Bieganie
(klawisz A + strzałka w lewo/w prawo) - Szybki obrót
(klawisz Z + strzałka w lewo/w prawo) - Przesunięcie bokiem (unik)
(klawisz Z + strzałka do góry/w dół) - Kroki

(ENTER)

Skok bądź wspinaczka, jeżeli stoisz twarzą do ściany. Jeżeli miejsce, na które chcesz się wspiąć, znajduje się zbyt wysoko, postać podskoczy w miejscu. Zwróć uwagę, że im szybciej się poruszasz, tym dalej będziesz mógł skoczyć. Najdłuższe skoki wykonuje się oczywiście z biegu. Wskaźnik skoku, znajdujący się w lewym górnym rogu ekranu, informuje, jak daleko możesz skoczyć.

(ENTER + klawisz kierunkowy) - Skok w wybranym kierunku
(ESC) - Przejście do głównego menu
(Spacja) - Aktywacja bądź użycie przedmiotu w grze, np. otwarcie drzwi lub pociągnięcie za dźwignię.
(Tab) - Widok oczami postaci

Klawisze kierunkowe pozwalają rozglądać się dookoła, jeżeli jednocześnie trzymasz wciśnięty klawisz Tab. Naciśnięcie Caps Lock spowoduje wystrzelenie z broni do walki na odległość w miejsce, na które aktualnie spoglądasz.

(F1, a następnie klawisz numeryczny) - Przywołuje menu broni do walki wręcz i wybiera daną broń
(F2, a następnie klawisz numeryczny) - Przywołuje menu broni do walki na odległość i wybiera daną broń
(F3, a następnie klawisz numeryczny) - Przywołuje menu czarów i wybiera dany czar
(F4, a następnie klawisz numeryczny) - Przywołuje menu eliksirów i wybiera dany eliksir
(Caps lock + strzałka do góry) - Cięcie znad głowy
(Caps lock + strzałka w lewo) - Pchnięcie
(Caps lock + strzałka w prawo) - Cięcie
(Caps lock + strzałka w dół) - Parowanie
(Caps lock + strzałka w prawo i w lewo) - Atak od tyłu
(S) - Wystrzelenie wybranego czaru
(Caps Lock) - Wystrzelenie z broni na odległość

Zdrowie

Grę rozpoczynasz ze 100 punktami zdrowia (czyli zdrowiem byka), przedstawionymi jako numer obok białej czaszki, która znajduje się w lewym górnym rogu ekranu. Jeżeli liczba ta spadnie do zera, jesteś martwy.

Poruszanie się

Przytrzymanie strzałki "do góry" sprawia, że twoja postać idzie do przodu. Strzałka "w dół" odpowiada za cofanie się. Strzałki "w lewo" i "w prawo" odpowiadają za obrót postaci. Przytrzymanie klawisza A podczas naciskania klawisza kierunkowego sprawia, że postać porusza się szybciej. Przytrzymanie klawisza Z wraz ze strzałką w lewo lub w prawo powoduje przesunięcie postaci w danym kierunku. Przytrzymanie klawisza Z wraz ze strzałką "w górę" lub "w dół" powoduje ostrożne przejście postaci do przodu bądź do tyłu. Stosując taki typ poruszania się, na pewno nie spadniesz z żadnej krawędzi.

Walka

Przytrzymanie klawisza Caps Lock i naciskanie klawiszy kierunkowych zmusza postać, by ruszyła do ataku. Dostępne są najróżniejsze kombinacje cięć, pchnięć oraz parowania. Na początek trochę poćwicz. Jeżeli wybrałeś broń do walki na odległość, naciśnięcie Caps Lock spowoduje wystrzelenie z owej broni (np. strzał z łuku dla uniknięcia huku). Naciśnięcie klawisza S (jak Spell) powoduje rzucenie aktualnie wybranego czaru. Czary mogą być rzucane nawet wtedy, kiedy postać ma w łapie broń. Deathtrap Dungeon wykorzystuje system automatycznego nakierowywania. Strzelisz do najbliższego celu w polu widzenia. Aby skonkretyzować, w którym kierunku będziesz strzelał, naciśnij klawisz TAB, a następnie za pomocą klawiszy kierunkowych przesuwaj pole widzenia. Możesz strzelać zarówno z widoku pierwszej, jak i trzeciej osoby.

Skakanie i wspinaczka

Naciśnięcie klawisza ENTER powoduje, że postać skacze w miejscu. Jeżeli naciśniesz ENTER w momencie, kiedy będziesz szedł bądź biegł do przodu, postać skoczy do przodu. Im szybciej biegniesz, tym dalej postać skoczy. Do pokonywania niektórych przeszkód będziesz potrzebował dużego rozbiegu. Wskaźnik skoku, znajdujący się w lewym górnym rogu ekranu, informuje, jak daleki skok oddasz w zależności od tego, jak duży miałeś rozbieg. Naciśnięcie klawisza ENTER wraz ze strzałką "w lewo" lub "w prawo" spowoduje, że postać skoczy w danym kierunku. Naciśnięcie klawisza ENTER wraz ze strzałką "w dół" spowoduje, iż twoja postać skoczy do tyłu. Naciśnięcie klawisza ENTER w chwili, gdy twoja postać stoi twarzą do ściany bądź bloku spowoduje wspięcie się - jeżeli będzie to możliwe. Gdy postać skoczy w miejscu, oznacza to, że dane miejsce znajduje się poza twoim zasięgiem.

Uruchamianie mechanizmow oraz poszukiwanie różnych rzeczy

Dźwignie, drzwi, platformy oraz inne urządzenia obsługujesz, podchodząc do nich i naciskając klawisz SPACJI. Działanie takie spowoduje np. otwarcie skrzyni, uruchomienie platformy, odkrycie ukrytych drzwi, a być może nawet uruchomienie pułapki, co pozbawi postać życia.

Orientacja

Podczas wędrówki po lochu możesz pomóc sobie, rysując od czasu do czasu na posadzce strzałkę za pomocą kredy. Ilość kredy, jaka ci pozostała, jest przedstawiona jako ósma ikona na końcu menu broni rażącej na odległość. Aby jej użyć, przywołaj menu broni na odległość (F2), a następnie naciśnij klawisz 8. Wprawdzie masz ograniczony jej zapas, jednak zostaje on odnowiony na początku każdego etapu. Powinno ci to pomóc w orientacji w labiryncie.

Trucizna

Jeżeli zostaniesz otruty, pojawi się ikona zielonej czaszki, zaś ekran rozbłyśnie na krótko zielonym kolorem. Wykorzystanie jednego antidotum usunie wszystkie ikony otrucia. W przeciwnym razie zaczniesz tracić punkty zdrowia w równym tempie, aż do momentu śmierci w mękach (okropne).

Czas trwania czarów, napojów oraz mieczy

Czary są zbierane i przechowywane. Możesz je wykorzystać w dowolnym momencie. Efekt czaru jest natychmiastowy. Większość eliksirów oraz zaklęć może zostać zebrana i wykorzystana w dowolnym momencie. Czas działania eliksiru bądź zaklęcia jest ograniczony. Jeżeli wykorzystasz dany eliksir bądź zaklęcie, na ekranie pojawi się dodatkowa ikona lub twoją postać otoczy poświata. Kiedy ikona lub poświata znikną, oznacza to, że zaklęcie bądź eliksir przestały działać. Magiczne bronie (miecze Red, Venom, Silver i Black Opirit, oraz Magic Warhammer) są szczególnym przypadkiem. Wraz z użyciem ich moc będzie zanikać, dopóki nie wyczerpie się całkowicie. Wtedy broń zniknie. Podniesienie jeszcze jednej broni takiego samego typu podmieni starą na nową - w pełni naładowaną. Możesz posiadać tylko jedną broń danego typu.

Menu klawiszy funkcyjnych

Broń, której obecnie używasz, jak również ewentualne czary są przedstawione na ekranie w postaci ikony w prawym górnym rogu ekranu. Wyświetlona jest także liczba ewentualnej amunicji oraz ilość posiadanych przez ciebie czarów wybranego typu. Są cztery menu - broni do walki wręcz, na odległość, czarów oraz eliksirów i zaklęć. Naciśnięcie klawiszy od F1-F4 przywołuje dane menu jako rząd ikonek wzdłuż dołu ekranu. Przedstawiają one zebrane podczas wędrówki bronie oraz inne przedmioty. Każda ikona ma liczbę w prawym dolnym rogu. Naciśnięcie jej na klawiaturze spowoduje aktywację bądź deaktywację danej broni, czaru bądź zaklęcia. Niektóre ikony będą miały też drugą liczbę w prawym górnym rogu. Określa ona ilość posiadanych przez ciebie zaklęć lub czarów dane-

go typu bądź też ilość amunicji dla danej broni rażącej na odległość. Aktywne zaklęcia będą wyświetlane jako ikony w lewym górnym rogu ekranu.

F1: broń do walki wręcz

Jeżeli w danym "pudełku" znajduje się ikona oznaczona numerem, znaczy to, że posiadasz daną broń. Naciśnięcie odpowiadającego jej klawisza numerycznego spowoduje uzbrojenie postaci w daną broń oraz podświetlenie jej numeru. Możesz nieść tylko jedną sztukę danego typu broni. Ikona wybranej broni pojawi się w prawym górnym rogu ekranu.

1: Miecz (Sword)
Standardowe wyposażenie każdego uczestnika Deathtrap.
Typ: ostra

2: Młot bitewny (Warhammer)
Niezbędny do miażdżenia czaszek przeciwników w satysfakcjonujący sposób. Powolny, ale siejący zniszczenie.
Typ: tępa

3: Miecz czerwony (Red Sword)
Potężna broń - postrach smoków i demonów.
Typ: ostra/czerwona magia

4: Czarny miecz dusz (Black Spiritsword)
Straszliwa broń, zadaje ciężkie rany. Jednak używaj jej ostrożnie, gdyż za każdą ranę zadaną przeciwnikowi sam otrzymasz taką samą.
Typ: ostra/czarna magia

5: Miecz Srebrny (Silver Sword)
Postrach umarlaków, wysyła ich wrzeszczące dusze z powrotem do piekła
Typ: ostra/biała magia

6: Miecz zatruty (Venom Sword)
Pokryty najbardziej zabójczymi toksynami znanymi człowiekowi. Szczególnie skuteczny przeciwko zatruwaczom środowiska lochu, dużym pająkom i skorpionom.
Typ: ostra/trucizna

7: Magiczny młot (Magic Warhammer)
Jedyna skuteczna broń przeciwko skalistym. Życzymy miłej zabawy.
Typ: tępa/szara magia

8: Nieuzbrojony
Z pięści, z buta tudzież z byka.
Typ: tępa jak cholera

F2: Broń do walki na odległość

Naciśnięcie klawisza numerycznego spowoduje uzbrojenie postaci w daną broń (jeżeli ją masz). Naciskając Caps Lock, wystrzelisz z danej broni. Z wyjątkiem bomb możesz nieść ze sobą tylko jedną sztukę danego typu broni. Ilość amunicji, jaką dysponujesz do danej broni, jest przedstawiona jako liczba w prawym górnym rogu ikony symbolizującej daną broń. Ikona broni, której obecnie używasz, pojawi się w prawym górnym rogu ekranu wraz z liczbą określającą, jaką ilością amunicji dla danej broni dysponujesz. Kiedy podniesiesz amunicję (rakiety, granaty, naboje do rusznicy lub żółć smoka), zostanie ona dodana do całkowitej liczby amunicji dla danej broni (jeżeli dysponujesz daną bronią). Jeżeli nie posiadasz broni, dla której amunicję znalazłeś, weźmiesz ją, ale nie będzie ona wyświetlana do momentu, kiedy znajdziesz daną broń.

1: Garłacz (Blunderbuss)
Garłacz wykorzystuje czarny proszek alchemików do wyrzucania chmury gwoździ i ołowiu w stronę przeciwnika. Bardzo skuteczna, jednak ciężko znaleźć do niej amunicję.
Typ: balistyczna

2: Bomba (Bomb)
Potężna broń lotna z krótkim lontem. Upewnij się, że nie usmażysz się za pomocą własnej broni.
Typ: wybuchowa

3: Granatnik (Grenadier's Companion)
Granatnik wyrzuca zabójcze granaty siarczane Kompanion w kierunku przeciwnika.
Typ: wybuchowa

4: Piekielne urządzenie (Infernal Device)
Wystrzeliwuje rakiety dużej mocy w kierunku przeciwnika. Zarówno broń, jak i amunicja do niej spotykane są rzadko, więc korzystaj z niej rozważnie.
Typ: wybuchowa

5: Miotacz płomieni (Firethrower)
Za pomocą miotacza płomieni możesz skąpać przeciwnika w chmurze ognia. Wykorzystuj go rozważnie, gdyż amunicję do niego (żółć smoka) nie jest łatwo zdobyć, co możesz sobie zapewne wyobrazić.
Typ: ogień

6: Ognista lanca (Flamelance)
Ognista lanca strzela impulsami energii magicznej. Trafiony przeciwnik zostaje zdezintegrowany. Sama lanca również zdezintegruje się, kiedy zużyjesz całą jej energię.
Typ: energetyczna

8: Kreda (Chalk)
Rzecz jasna, kreda nie jest bronią na odległość, jednak wybór jej spowoduje narysowanie na podłodze strzałki, która pomoże zorientować się w labiryncie.

F3: Czary

Naciśnięcie klawisza numerycznego powoduje wybranie danego czaru (jeżeli jego ikona znajduje się na ekranie). Naciśnięcie klawisza S spowoduje rzucenie danego czaru. Możesz rzucać czary nawet wtedy, kiedy trzymasz w ręku broń. Wybrany czar będzie też pokazywany jako ikona w prawym górnym rogu ekranu, wraz z liczbą określającą, jaką jego ilość obecnie posiadasz. Istnieje limit danego czaru. Kiedy do niego dobijesz, nie będziesz mógł go podnosić, dopóki nie wykorzystasz części z tych, które masz przy sobie.

1: Ogniki (Firefly)
Sprawia, że dookoła twojego ciała zaczyna płynąć rzeka światła, podobna do małych ogników. Przydatny w tych ciemnych i przerażających miejscach (czyli praktycznie wszędzie).

2: Kometa (Starspell)
Wystrzeliwuje kulę jasnego światła, które odpędza ciemności wiecznej nocy podziemi. Przydatne do walki z UU (Upierdliwymi Umarlakami).
Typ: energetyczny/biała magia

3: Ognista kula (Fireball spell)
Ciska kulę ognia w przeciwnika.
Typ: wybuchowy/czerwona magia

4: Ostrza (Razorspell)
Ciska w powietrze chmurę ostrych ostrzy. Ktokolwiek stanie na drodze owej chmury, będzie się czuł lekko pocięty, delikatnie mówiąc.
Typ: ostry/szara magia

5: Grad (Jetspell)
Wystrzeliwuje w kierunku przeciwnika grad skał. Robisz za jednoosobowy oddział kamieniująco-egzekucyjny.
Typ: tępy/szara magia

6: Większe ostrze
Ten czar raz rzucony pozostanie przez pewien czas jako ściana zabójczej energii.
Typ: ostry/szara magia

7: Łuk potęgi (Arc of Power)
Przywołuje potęgę boga burzy, który siecze w twych przeciwników piorunami. Szokująco efektywny.
Typ: energetyczny/niebieska magia

8: Bojowe Świnie Zguby (War Pigs of Doom)
Dziwaczny czar - podobno jest wytworem lekko szurniętego maga: przywołuje z innego wymiaru dziwne świnie ogarnięte rządzą samozniszczenia. Ich jedynym celem życia jest eksplodować. Najlepiej w kogoś obok.
Typ: wybuchowy/czerwona magia

F4: Eliksiry oraz zaklęcia

Naciśnięcie klawisza numerycznego powoduje aktywację danego eliksiru bądź zaklęcia (jeżeli jego ikona znajduje się na ekranie). Niektóre zaczynają działać w momencie podniesienia. Ilość posiadanych zaklęć danego typu znajduje się w prawym górnym rogu ikony. Jeżeli aktywujesz jakieś zaklęcie, jego ikona pojawi się w lewym górnym rogu ekranu. Istnieje limit - jak dużo eliksirów i zaklęć danego typu możesz mieć przy sobie. Kiedy do niego dobijesz, nie będziesz mógł podnosić danego zaklęcia bądź eliksiru, dopóki nie wykorzystasz części z tych, które masz przy sobie.

1: Eliksir uzdrawiający (Health Potion)
Niezbędne wyposażenie każdego poszukiwacza przygód. Zbieraj, ile wlezie, a wykorzystuj jak najmniej.

2: Antidotum (Antidote)
Wykorzystanie jednego antidotum cofa wszystkie efekty otrucia.

3: Siła (Strength)
W znacznym stopniu zwiększa liczbę zadawanych obrażeń.

4: Szybkość (Speed)
W znacznym stopniu zwiększa szybkość.

5: Zaklęcie chłodu (Charm of Icy Cool)
Niezbędne wyposażenie śmiałka, który na serio rozważa zaatakowanie smoka. Zaklęcie chłodu pozwala używającemu na krótkotrwałe opieranie się negatywnym efektom smoczego oddechu (jak np. zwęglenie).

6: Tarcza (Warding)
Zaklęcie to otacza cię magiczną zbroją, która absorbuje obrażenia. Działa tak długo, dopóki wszystkie tarcze nie zostaną zniszczone.

7: Antymagia (Anti-magic Charm)
Zaklęcie to absorbuje zgubne skutki wrogiej magii. Działa tak długo, dopóki wszystkie tarcze nie zostaną zniszczone.

8: Niewidzialność (Invisibility)
Zaklęcie to sprawia, że na krótki czas stajesz się niewidzialny.

Mieszkańcy Deathtrap Dungeon

Do barona Sukumvita Smoka Melkora zgłosiło się tłumnie wiele złych stworów, gotowych zedrzeć siódmą skórę z mieszkańców miasta Fang (Kieł). Do smoka przyłączył się potężny władca demonów z Pałacu Agonii, znajdującego się w Piekielnych Czeluściach. Przywiódł on ze sobą hordy legionu potępionych. Ich członkowie wywodzą się z armii Umarlaków - silnie nadpsutych zombi, złowrogich i podstępnych kościejów (Skeleton Warriors), mrożących krew w żyłach upiorów, a także oddziałów uderzeniowych z Otchłani - chichoczących złowrogo chochlików (Imp), zajadłych przeklętników (Pit Fiends), kapłanek wojowniczek (Warrior Priestesses) o czarnych sercach, czterech zbrojnych demonic (Demonesses(i podobnych mrocznych czartów.

Na wezwanie Melkora odpowiedziały i inne stwory Chaosu. W głębi lochu założyły gniazdo wojownicze insekty, które dzięki latającym żądlakom i opancerzonym w chitynę rębaczom wywalczyły sobie własne miejsce. Orki z Plemienia Okoszponów (Taloned Eye) przysłały drużynę dzikich wojowników, na czele których staną Szaman Ugluk Stormfart. Pojawiły się też trzy meduzy o spojrzeniu zdolnym zamienić ofiarę w kamień (niektóre nauczycielki potrafią to samo). Załączam pozdrowienia! Założyły one swą siedzibę w Kanałach (Severs). Król szczuroludów, Skabulus, przybył z pełną brygadą muszkieterów i innego tałatajstwa, dowodzoną przez poruczników (Lieutenant), którzy są mieszańcami ogrów i szczuroludów. Zbudowali wokół Smoczego Legowiska niemal nieprzebyty pierścień umocnień i gniazd oporu. Na służbę Melkora zgłosili się też smoczy rycerze - wojownicy, którzy przeszli na stronę Zła. Nie zabrakło i licznych skalniaków (Rock-monster), potwornych kamiennych bestii, kierujących się złośliwością i chciwością. Zjawili się i paskudni alchemicy, którzy porywają niewinnych mieszkańców miasta Fang i dokonują na nich przeciwnych naturze eksperymentów, tworząc rozmaite potwory, których jedynym celem jest miażdżyć, dusić, mordować i niszczyć tych, co okazali się dość głupi, by zaryzykować i stawić czoło niebezpieczeństwom Lochu.

To tylko niektóre z niebezpieczeństw, na jakie natkniesz się, gdy będziesz usiłował zabić smoka. Tylko najlepsi mogą uporać się z zadaniem.

Czy jesteś najlepszy?

DEATHTRAP DUNGEON

Czyż to nie ułatwia życia?

UWAGA! NASZE CENY SPADAJĄ!



Settlers 4 to kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziesz miał 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę". Dodatkowo kupując Settlers IV w naszej promocji otrzymasz w prezencie najnowszy zestaw dodatkowych misji o wartości 49 złotych.



Atlantis 2 to wspaniała gra przygodowa o intrygującej fabule. Jej narracja prowadzona jest w sposób bardzo tajemniczy i ascetyczny. Tak naprawdę dopiero pod koniec gry dowiadujemy się jaką rolę pełnimy w walce dobra ze złem. Gra jest pełna magii, pradawnych bóstw, demonów i metafizyki tworzących jej niepowtarzalny klimat.



Larry 7 to przygodówka, w której wcielasz się w Larry'ego Laffera – najlepszego podrywacza. Los przenosi Cię na statek miłości, na którym musisz oczywiście zacząć podryw i tak naprawdę tylko to się liczy. Naturalnie dotarcie do najładniejszych i najbardziej ponętnych kobiet będzie wymagało sporego główkowania, bez tego gra byłaby bezwartościowa.

SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA – MARZEC

STRONA GŁÓWNA | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KARCIANE I RPG | KSIĄŻKI | FILMY DVD | GAMEBOY

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA











Kupując jeden z produktów ze Specjalnej Oferty Wirtualnego Świata otrzymasz jedną z trzech fantastycznych gier: TRAFFIC GIANT GOLD PL, GIANTS: OBYWATEL KABUTO PL lub ORIGINAL WAR PL GRATIS







































CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Koszty wysyłki już od 7,90 zł. (3-7 dni)
- Dostawa na drugi dzień – dopłata tylko 7 złotych. Razem 14,90 zł.
- Bezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Fachowa obsługa i zawsze rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

KSIĄŻKI | GRY KOMPUTEROWE | FILMY DVD









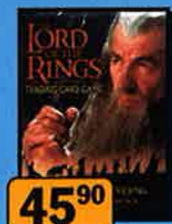
JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

GRY KARCIANE I RPG | AKCESORIA I GADŻETY | GAME BOY



MAGIC THE GATHERING 7 ED.
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.



LORDS OF THE RING
Zestaw podstawowy zawiera: 63 karty (60 stałych i 3 rzadkie karty włożone losowo), instrukcję do gry w jęz. angielskim + w jęz. polskim



NOWOŚĆ! GRA KARCIANA „HARRY POTTER"
ZESTAW PODSTAWOWY
Zestaw zawiera dwie talie każda po 41 kart.

ZADZWOŃ I ZAMÓW : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM



IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon™

www.cdaction.com.pl

ASYLUM STUDIOS

EIDOS INTERACTIVE

DEATHTRAP Dungeon

EIDOS INTERACTIVE

KEY FEATURES

- Battle as either a male or female warrior
- 20 different 3D environments, each one filled with complex mazes, vast corridors and dark dungeons
- Fight over 50 monstrous characters from Fire-breathing Dragons and Exploding Pigs to Zombies and other Dungeon Demons
- Master 13 horrific weapons including swords, hammers, muskets, flamethrowers, magic spells, and your bloody bare hands
- Intense multiplayer action for up to 4 players
- Based on the multi-million selling Fighting Fantasy® book series by Ian Livingstone

ASYLUM STUDIOS

EIDOS

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

MATURE (17+)
ANIMATED BLOOD & GORE
ANIMATED VIOLENCE



DEATHTRAP Dungeon

EIDOS INTERACTIVE

Coś Nowego

• Vivisector: Creatures of Dr Moreau

Powieści H.G. Wellsa to wdzięczny temat na gry komputerowe. Wehikuł czasu, niewidzialny człowiek czy wojna światów - które zapisane wielkimi literami stanowią dokładne tytuły jego dzieł, to stale elementy wielu z nich. Już niedługo zaś do rodzinki gier wellsowych dołączy Vivisector: Creatures of Dr Moreau. Gra, zdaniem jej twórców - ukraińskiego Action Forms, autorów m.in. Chasm: The Rift czy serii Carnivores, jest grą typu first-person shooter, będącej mikstem "niezwyklej fabuly i hardcore'owej akcji", w której rolę tarcz strzelniczych pełnić będą mutanty, jakie zrodziły się na Wyspie dr Moreau już po wydarzeniach opowiedzianych w książce. Interesującą innowacją w stosunku do większości FPS-ów jest trzech zróżnicowanych bohaterów: myśliwy, operator broni ciężkiej, snajper(ka). Co równie ważne - każda z tych trzech postaci, tak jak w Hexen:





Beyond Heretic - przeżywać będzie własny koszmar!

A poniżej kilka screenshotów, ukazujących piękno i grozę zmienionej



GATUNEK: RTS/RPG

End Of Twilight

■ **Eld**

Gier o wikingach oraz postaciach z mitologii skandynawskiej zawsze mi mało. Z tego też powodu z radością przyjąłem wiadomość o nowej, jak to sami określają autorzy, trójwymiarowej RPG z elementami gier TPP. Wprawdzie mina mi nieco zrzedła, kiedy zacząłem czytać o fabule gry, ale do tego, że w grach oraz filmach o wikingach wymyślane są niestworzone historie, chyba powinienem przywyknąć. Zresztą nic pod tym względem nie pobije absurdalnego 13 Wojownika, z boskim Antonio w roli śniadego wikinga.



Na dobry początek kilka słów o tej wzbudzającej uśmiech (albo grymas?) na twarzy fabule. Rzecz dzieje się po wielkiej bitwie (czyżby Ragnarok?), stoczonej pomiędzy bogami a gigantami. W wyniku bitwy część Asgard, a konkretnie Walhalla, spada na ziemski padół, tworząc pływającą wyspę. I właśnie tam rozgrywa się akcja End Of Twilight (btw. świetny tytuł!). Dwaj odwieczni wrogowie, którzy razem trafili na ziemski padół, a mianowicie Odyn i Fenrir, starają się uciec z ziemskiego świata i powrócić do Asgard.

Oczywiście obaj panowie wyznaczyli sobie różne cele na przyszłość. Odyn chce w Asgard odbudować Walhallę i przywrócić bogom należne im miejsce. Natomiast Fenrir ma zamiar odzyskać moc i utworzyć nowe imperium, gdzie bogowie staną się niewolnikami. Obaj potrzebują czasem pomocy z zewnątrz, innym razem radzą sobie sami za pomocą sztuczek. Fenrira wspomagają duchy i potwory, a Odyna trzech wojowników (bohaterów). Zadaniem tych ostatnich jest zniszczyć wrota, które łączą ziemię z wyspą. Tyle scenariusz gry, który chwilami brzmi niezgorzej, a czasami infantylnie.

Gra składa się z szesnastu misji. Na przejście każdej potrzeba mniej więcej pół godziny, zatem End Of Twilight nie należy do najdłuższych erpegów w historii komputeryzacji. W dodatku na ten czas składają się także rozmowy oraz krótkie cut-scenki. Ot, taka gierka na jeden wieczór, co nie znaczy, że powinniście skreślić ją ze swojego kalendarzyka oczekiwanych premier.





W każdej misji gracz będzie kierował od jednej do pięciu postaciami, a cele tych misji są bardzo zróżnicowane. Począwszy od "zabij wszystkich wrogów", poprzez "znajdź artefakt", "przeprowadź oddział", "ochroń jednostkę" aż po "rozwal bossa". Nie przypomina wam to trochę Mytha? Tylko nieco mniejszego, bo oddziały wroga liczą po około dziesięć jednostek. Tak jak w klasycznych erpegach, nasi bohaterowie z czasem nabierają doświadczenia, mają nowe umiejętności etc.





Graficznie End Of Twilight wygląda... dziwnie. Dodałbym tu również słowo "bajkowo". Skojarzenia z Raymanem czy Evil Twin są chyba jak najbardziej na miejscu. Pierwszy rzut oka na screeny wystarczy, by uznać ten kolorowy świat za coś, co widywane jest w platformówkach. Tyle tylko, że End Of Twilight to podobno strategia. W dodatku w pełni trójwymiarowa. Przyznaję, że nie wygląda to źle i wszystko wskazuje na to, iż grafika będzie silnym punktem End Of Twilight.

Tak czy inaczej z chęcią zagram w End Of Twilight, by osobiście przekonać się czy dość infantylna fabuła może zaszkodzić tego rodzaju grze. Czyż nie wspomniałem na początku, że łykam wszystko, co nawet pokątnie jest związane z wikingami? Premiera End Of Twilight lada tydzień, a demko macie na tym cover CD. Nic, tylko samemu pokierować losami bohaterów, by postawić stopy w Asgard.

ⓘ End Of Twilight

■ Producent: New Media Generation

Bajka o wikingach.

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
- **Heroes™ of Might & Magic® II**
  w ekskluzywnym pudełku DVD, obie gry w polskiej wersji językowej
- **Heroes™ of Might & Magic® IV**
  w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się! Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!



Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!



Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.



Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!

PREMIERA JUŻ WKRÓTCE !

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com

Gra Polecana Przez: wp.pl gry.wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Coś Nowego

w biologiczny poligon doświadczalny "Wyspy dra Moreau"...

• U źródeł Quake II

Noworoczną tradycją Id Software stało się upublicznianie kodu źródłowego kolejnych gier. Tym razem padło na Quake II, którego źródło (w - co ciekawe - wersji 3.21, gdy sama gra zatrzymała się na 3.20) jest do ściągnięcia z serwera ftp firmy (waga - niecałe półtora mega). Nawiasem zaś mówiąc - dobiegają końca prace mające na celu konwersję Quake II na... Amigę!

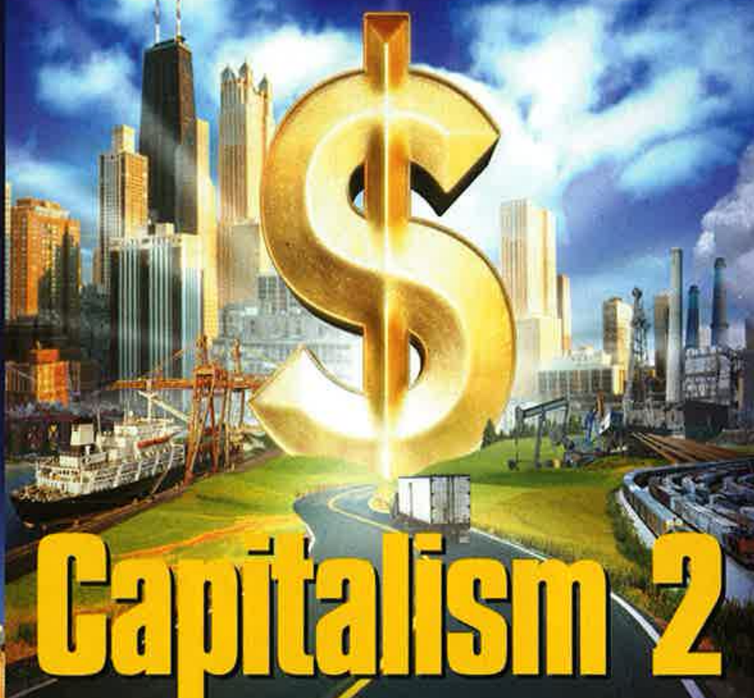
• Meridian 59 Interview

Informowaliśmy już o tym, że Meridian 59, online'owy role-play - stanowiący ogniwo przejściowe między MUD-ami a pełnoprawnymi, wyposażonymi w graficzne interfejsy MMOPRG-ami, znalazł - po opuszczeniu go przez 3DO - nowego opiekuna. Ten nowy - Near Death Studios (ładna nazwa, skądinąd), nie zamierza wcale pozwolić Mieridianowi 59 umrzeć, przeciwnie - czyni wszystko, by wyrwać go ze stanu śmierci klinicznej! O szczegółach modernizacji przestarzałego już mocno kodu i wprowadzania kolejnych rozszerzeń małego już świata będziemy informować na bieżąco.



■ Atari

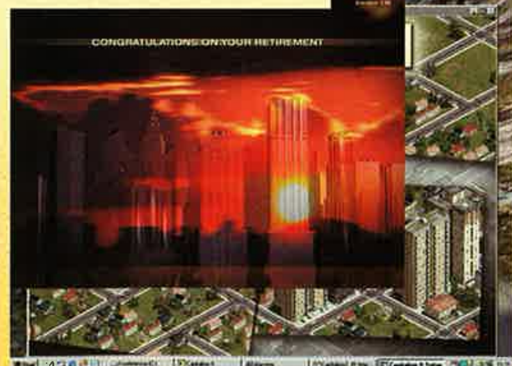
GATUNEK: **EKONOMICZNA**



Capitalism 2

Wśród gier ekonomicznych Capitalism zawsze zajmował zaszczytne miejsce. W końcu do dziś żadna inna gra nie była tak rozbudowana i żadna z takim pietyzmem nie odtwarzała życia małej firmy. Jednak w kwietniu sytuacja się zmieni. Nastanie epoka Capitalism 2.





Gra, przygotowywana przez guru strategii ekonomicznych, Trevora Chana, to mój cichy kandydat na czarnego konia tej wiosny. Połączenie prostoty Sim City 3000 z atrakcyjnością Traffic Gianta i ekonomicznymi zawiłościami Capitalismu po prostu musi zaowocować niezwykle wysoką grywalnością! W końcu chyba każdy dorastający chłopiec marzy, że kiedyś przejmie kontrolę nad małym przedsiębiorstwem produkcyjno-handlowym i poprowadzi je ku ekonomicznej dominacji! Dzięki grze Capitalism 2 stanie się to możliwe. Każdy będzie mógł otworzyć nowy biznes, wynająć magazyn i zakupić podstawowe towary potrzebne do produkcji. Na "wynalezienie" i wprowadzenie na rynek czeka ponad 60 produktów, do tego dochodzi możliwość zatrudniania i zwalniania pracowników średniego i wyższego szczebla, m.in. dyrektorów operacyjnych, techników i specjalistów ds. marketingu. Nie brakuje też całej masy opcji konfiguracyjnych, pozwalających wybrać liczbę konkurentów oraz poziom ich zdeterminowania. Będą wreszcie dwie kampanie: kapitalisty i przedsiębiorcy, a także tryb multiplayer.





Autorzy gry pomyśleli o wszystkim. Przykładowo zrezygnowali z wydumanej grafiki 3D na rzecz starego, dobrego rzutu izometrycznego, znanego chociażby z wspomnianego Sim City 3000. Dzięki temu ich program będzie miał rozsądne wymagania sprzętowe, a nie straci naprawdę ładnego wyglądu (przydarzyło się to trójwymiarowemu Moon Tycoon). Również i początkujący gracze, mający niewiele doświadczenia w starciach z elektronicznym wolnym rynkiem, poczują się w świecie Capitalism 2 jak w domu. Gra zostanie zaopatrzona w bardzo szczegółowy tutorial, zaś pierwszych kilkanaście godzin zabawy nie zmusi ich do jakiegoś szaleńczego główkowania. Dopiero potem zacznie się prawdziwa walka. Kryzys gospodarczy, spadek popytu na wszelkiej maści towary, rosnące koszty transportu, ostrzejsza konkurencja i wysokie stopy procentowe dadzą ostro popalić.



W efekcie już dziś mówi się o grze Capitalism 2 jako o najbardziej rozbudowanej grze ekonomicznej w historii PC, wiernie odtwarzającej niemal wszystkie problemy, z jakimi stykają się zachodni biznesmeni! Z tej gry naprawdę będzie można się czegoś nauczyć, ani na chwilę nie przestając się bawić!

Polska premiera gry Capitalism 2 przewidywana jest na koniec kwietnia.

CDA

ⓘ Capitalism 2

■ Producent: **Ubi Soft**

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS

Masz już dość Dyplomacji?





Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!



Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!



Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.



Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.



Podbijaj wrogie prowincje używając wielkich armii, machin wojennych, magii i swych zdolności taktycznych.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI





PATRONAT INTERNETOWY



Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Coś Nowego



■ Ugly Joe

GATUNEK: FPP/cRPG



Po otrzymaniu takowego maila od razu kicnąłem na wskazaną stronę (*) tudzież poszperałem po zakamarkach Sieci - i oto efekty... Jak już widać z nagłówka obok tytułu, RH jest połączeniem gry cRPG z shooterem FPP. Z cRPG-a gra pożyczyła sobie nieliniearną fabułę, poboczne questy, dialogowanie z NPC-ami, budowanie postaci wyposażonej w typowe dla RPG współczynniki siły, energii, odporności, zręczności w rozmaitych czynnościach itd. Nie zabraknie tam też łażenia po lochach ani zróżnicowanego świata, w którym przyjedzie nam działać - i balansować pomiędzy np. różnorakimi grupami interesów (m.in. rosyjską, chińską i włoską mafią, a z tego, co wiem, ma się też pojawić... polska).

W numerze 01(69)/2002 CD-Action, na stronie 24, ukazała się informacja, jakoby zespół dawniej pracujący nad Mortyrem tworzył teraz Another War. Niestety jest ona błędna. Zespół, który stworzył Mortyra, pracuje teraz (bez ówczesnego programisty, za to w zwiększonym składzie) nad grą FPP pod tytułem RatHunt (http://www.RatHunt.com), natomiast Another War jest tworzona przez inny zespół, choć też pod opiekuńczymi skrzydłami Mirage Interactive.

A co do FPP (a na życzenie także i TPP) - warto zauważyć, że chyba po raz pierwszy w historii polskich gier robiona jest ona na zachodnim engine'ie - i to nie byle jakim, bo jest to słynny LithTech - mnie od razu kojarzy się z Shogo. Z tego, co udało mi się wyszperać, nie będzie to pierwsza wersja engine'u - ale któraś z jego udoskonalonych mutacji. Wywnioskować to można choćby z przewidywanych wymagań sprzętowych: P3-500, 128 MB RAM, oczywiście akcelerator - i to są raczej wymagania bliższe minimalnym niż optymalnym...

I od razu mówię: zapomnijcie o hardcore'owej rąbaninie w stylu Serious Sam. Akcja akcją - ale tu liczyć się będzie









• HomePlanet
Rosyjskie Revolt Games poinformowało, że już wkrótce gracze, bezowocnie jak dotąd wyczekujący Freelancera czy X2: The Treat, będą mogli ukoić skołatane nerwy, zanurzając się (pod osłoną pancerza naturalnie) w chłodny bezmiar kosmosu. Ich Homeplanet to gra jak najbardziej z gatunku space-combat simów, czyli potomek Epic (heh, pamięta ktoś?), Wing Commander i X-Wing. Podobnie jak we wszystkich wymienionych przypad-

Polska robota.





Konkurs

Warrior Kings to jedna z najciekawiej zapowiadających się gier strategicznych początku tego roku. W Polsce zostanie wydana przez CD-Projekt już na przełomie I i II kwartału tego roku!

Z tej okazji firma CDP oraz nasze czasopismo organizują konkurs, w którym do wygrania jest 20 egz. wspomnianej gry.

Wystarczy odpowiedzieć tylko na jedno proste pytanie:

JAKA FIRMA STWORZYŁA TĘ GRĘ?







Odpowiedzi na kartkach pocztowych oraz w e-mailach (z dopiskiem KONKURS WK) nadsyłajcie pod adresem redakcji do końca marca.

Nagrody dla laureatów ufundowała i wyśle firma CD-Projekt.

Coś Nowego

kach, Homeplanet koncentruje się na akcji, doprawiając ją do smaku szczyptą adventure. W przeciwieństwie do nich jednak, kampania





(złożona z ponad 20 misji, choć dostępny ma być także edytor tychże) ma być nieliniowa, a jej akcja dziać się ma zarówno w głębokiej próżni, jak na orbitach! Interesująco brzmi także zapowiedź istnienia trzeciej strony konfliktu, która - w zależności od poczynań



gracza, będzie walczyć wraz z nim bądź przeciw niemu. Wreszcie miłą uchu wirtualnych pilotów gwiezdnych obietnicą jest liczba dostępnych w grze statków - ponad 60 (niestety tylko 6 do samodzielnego oblatywania), oraz zestawienie "fizyki newtonowskiej" z modelem lotu, gdyż oznacza to, że być może - jak w nieodżałowanym dotąd Babylon 5, bliższy będzie on temu w rzeczywistej próżni (jak np. w Elite) niż "czarnym powietrzu" (wszędzie indziej).

Czekamy z niecierpliwością!



głównie inteligencja gracza. Ponoć możliwe jest ukończenie niemal całej gry (aż do finału, gdzie walki już się uniknąć nie da) bez wykończenia choćby jednej osoby. Choć naturalnie wątpię, by typowy gracz chciał się aż tak umartwiać. Z drugiej strony - maniaków nie brakuje...

Fabuła? Za wiele nie wiadomo. Oto jesteśmy samotnym gościem o dość mętnej przeszłości (zdaje się, że uciekliśmy z więzienia, w którym wcześniej wywołaliśmy niezgorszy bunt, a trafiliśmy do niego wskutek napadu, który nie potoczył się zgodnie z planem). Do tego otacza nas wielki (naprawdę wielki, w dosłownym tego słowa znaczeniu!) świat, w którym nie ma miejsca na litość i słabość. Ale jest troszkę miejsca na miłość... tudzież na gangsterskie porachunki, skorumpowaną policję, podejmowanie kasy w bankach wbrew woli kasjera i oczywiście ZEMSTĘ.











Premiera? Hm, z danych na stronie wynika, że była dobry miesiąc temu :). Ale jakoś nie zauważyłem... (to się naukowo nazywa "syndrom DNF"). W każdym razie wydaje się dość rychła. Oby. Aha. Gra znana była wcześniej pod roboczym tytułem "Nine" (czyli "Dziewięć").

(*) A tam, cóż widzą moje oczęta? Informacje tylko po angielsku? Polacy nie gęsi... nieprawdaż? Mam nadzieję, że twórcy wezmą sobie to do serca i dorzucą coś w rodzimym języku, tak w imię zasad. Chociaż zaraz, zaraz... artworki są zatytułowane po polsku - znalazłem tam "laski" i - "czarnucha" (sic!). Nie żebym był zwolennikiem poprawności politycznej - ale nie dziwmy się potem, że w USA opowiadają o nas "Polish jokes". Bo jak Kuba Bogu, tak Bóg Argentynie... CDA

ⓘ RatHunt

Producent: **Mirage Interactive**

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Colin McRae Rally 3.0

McCampari

Wielki Colin powraca! Jeszcze nie zdążyliśmy ochłonąć po niesamowitej drugiej części, a Codemasters powoli kończą prace nad "trójką". Ci to mają tempo, nieprawdaż? Ale czy aby "Mistrzowie kodu" trochę się nie zagalopowali? Czy dokładnie przemyśleli, w jaki sposób ulepszyć rozgrywkę, jakie zmiany wprowadzić w stosunku do pierwowzoru?

Wydaje się, że tak. Codemasters zapewniają, że grafika CMR3 będzie stała na niewyobrażalnie wysokim poziomie (13 000 wielokątów przypadających na jeden samochód!; dla porównania: w poprzedniej części liczba ta wynosiła 800), liczba detali spowoduje natychmiastowy opad szczęki ruchem jednostajnie przyspieszonym, a zachowanie pojazdów, których przyjdzie nam dosiąść, wprawi w zakłopotanie nawet największych malkontentów narzekających na brak realizmu w symulatorach samochodowych. Jestem tylko ciekaw, jaki sprzęt będzie potrzebny do odpalenia tego cudeńka. PIII 2 GHz + GeForce 3 + 512 DDR? Buahaha :) Chyba postoję...



Dla wszystkich fanów forda mam dobrą wiadomość! Codemasters podpisali z tą firmą kontrakt, dzięki czemu w CMR3 udostępniony zostanie m.in. megadopracowany, zarówno pod względem wyglądu, jak i osiągów, ford focus RS WRC. Do tego dochodzi możliwość zwiedzenia angielskiej siedziby forda, mieszczącej się w Cockermouth. Szykuje się niezła gratka dla wszystkich, którzy kiedyś zbierali na mustanga, a i tak skończyło się na poczciwym "maluchu":). Ford jako motyw przewodni gry? Czemu nie! Codemasters skorzystali z pomysłu konkurencji (Electronic Arts i ich NFS PORSCHE), ale na szczęście programiści nie skupili się na jednej marce, a tylko bardziej ją dopieścili.

O trasy możemy być spokojni. W Colin McRae Rally 3.0 będziemy mogli pojeździć po wszystkich trasach znanych nam choćby z telewizyjnych transmisji. Oby autorom udało się oddać ten charakterystyczny klimat towarzyszący zmaganiom. Sami rozumiecie: błoto, ryk silnika, efektowne kraksy itd. Trzeba uczciwie powiedzieć, że pod tym względem Colin 2 nie zachwycał.

I na sam koniec ciekawostka. Oprócz dopracowanych autek w Colinie 3 uświadczymy także w pełni animowanych: kierowcę - prawdopodobnie McRae - oraz pilota - Nicky'ego Grista, którzy będą reagować na każdy nasz ruch. Przyspieszysz? W takim razie zobaczysz, jak Colin powoli dociska pedał gazu. Zatrąbisz? McRae naciśnie na kierownicę itp. Myślę, że dla amatorów kamery zza kierownicy to dosyć ciekawe urozmaicenie.

Colin McRae 3
Producent: Codemasters

Coś Nowego

• Unreal Tournament 2 - latem!
A więc jednak! Po wielu miesiącach poglosek i nieśmiałych przecieków Infogrames potwierdzil, że Digital Extremes, twórca m.in. pierwszego Unreal i Unreal Tournament, a w chwili obecnej także Xboxowego Unreal Championship, pracuje nad sequelem Turnieju! Więcej szczegółów i screeny - patrz obszerna zapowiedź gry w tym numerze CDA.

• NVidia poczwarza wartość!
Taka mala gieldowa ciekawostka - wazna, zdaje się, nie tylko dla udzialowców tego graficznego giganta - NVidia otworzyla ubiegly rok z wartością jednostkową akcji wycenianą na 16,50$, by zakończyć go z jednostką mającą wartość... uwaga - 66,90$, a więc czterokrotnie wyższą!

• Matchbox Rescue Rigs
THQ poinformowal, że jeszcze tej zimy, a więc najpóźniej w marcu, pojawi się kolejny, czwarty już tytul powstaly na bazie licencji udzielonej przez Mattel i Matchbox. Jak sugeruje tytul, problemem, jaki rozwiązać obowiązany będzie w jej ramach gracz, są misje ratunkowe najróżniejszego asortymentu, wykonywane przy wykorzystaniu ok. 15 jednostek specjalnych wielkości pudelka od zapalek - Matchboxów.

• C&C: YR - map-packi co miesiąc!
Chris Rubyor, jeden z twórców Command & Conquer: Yuri's Revenge, zapytany o plany na temat ewentualnych update'ów i rozszerzeń tego RTS-a zdradzil, że Westwood zamierza wydawać map-packi co miesiąc przez co najmniej pól roku! Wow, oto postawa twórców, jakich lubimy!

• THPS3 - już w kwietniu!
Jak informuje LEM - Activision potwierdzila ostateczną datę premiery gry Tony Hawk's Pro Skater 3 PC. Już 28 marca rzesze fanów skateboardingu oraz wielbiciele Tony'ego Hawka będą szaleć w wirtualnym, trójwymiarowym świecie skate-parków, ramp, najazdów, half-pipów, combosów, manuali, flipów, grabów itp. W Polsce gra dostępna będzie już w pierwszych tygodniach kwietnia. Ceny jak na chwilę skladu nie znamy.

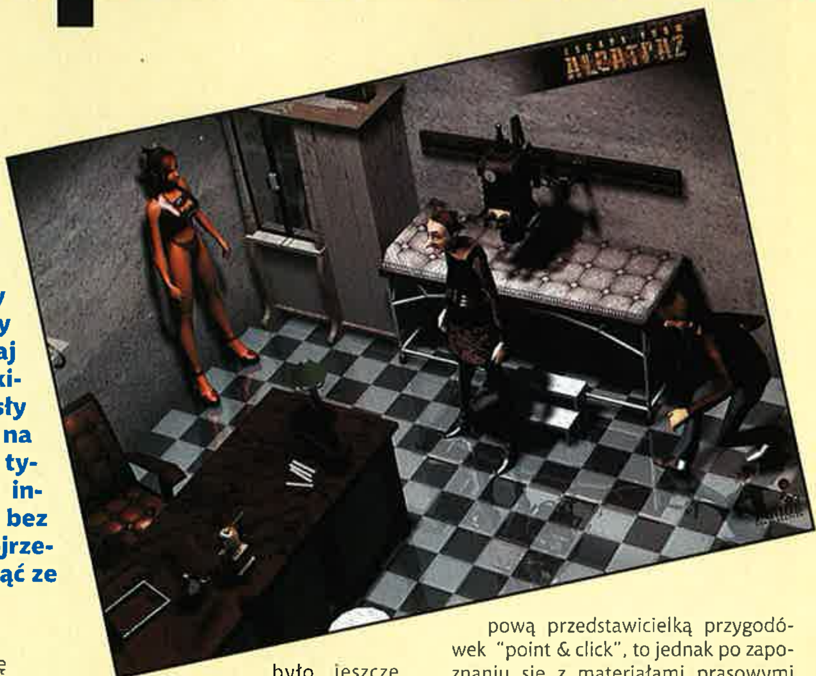


GATUNEK: **RPG/ADV/STRATEGIA**

Escape from Al

■ **Bakterria**

Najpierw mamy "przypadkiem wykradzione" strzępki informacji. Później dziesiątki niezwykle obiecujących zapowiedzi. Długo, długo nic, po czym... kolejne zapowiedzi. Kiedy wreszcie taki "murowany hit" opuszcza mury siedziby swego producenta, zazwyczaj okazuje się, iż nasze oczekiwania zdecydowanie przerosły efekt końcowy. Niemniej raz na jakiś czas zdarzają się także tytuły, które ukryte w cieniu innych, bez fanfar i jupiterów, bez zgiełku, w ciszy i spokoju dojrzewają, aby w końcu wybuchnąć ze zdwojoną siłą...



Alcatraz już nieraz okazywało się doskonałą lokalizacją akcji filmu, że wspomnę tu jedynie pamiętny obraz z Clintem Eastwoodem (notabene o takim samym tytule) czy osadzoną już we współczesnych czasach "Twierdzę" z Seanem Connerym. Nieco inaczej było z grami komputerowymi, wśród których jedynie pierwsza wersja (he, he, po raz wtóry) "Ucieczki z Alcatraz" w całości rozgrywała się na terenie najsłynniejszego więzienia świata.

W grze wcielimy się w przywódcę powstań, które sprowokowane zostały nieludzkimi warunkami bytowymi więźniów. Tak, tak - dobrze przeczytaliście. Rebelii, w których przyjdzie nam uczestniczyć, będzie w istocie kilka, a żeby było jeszcze ciekawiej, każda z nich wybuchnie w innym obiekcie "przymusowego odpoczynku". We wszystkich przypadkach naszym głównym celem okaże się uwolnienie towarzyszy niedoli połączone z wykonywaniem akcji sabotażowych i dywersyjnych. Na szczegóły dotyczące linii fabularnej przyjdzie nam jednak jeszcze poczekać, choć rozwiązania większości niuansów i tak nie poznamy pewnie wcześniej niźli w momencie osobistego ukończenia rozgrywki.

W czym upatruję wyjątkowość opisywanej gry? Sprawa ta w swej złożoności jest niezwykle prosta. Pomimo iż na pierwszy rzut oka wydawać by się bowiem mogło, że gra będzie kolejną typową przedstawicielką przygodówek "point & click", to jednak po zapoznaniu się z materiałami prasowymi trudno nie zauważyć bijącej zeń innowacji. Będziemy mieli tu więc do czynienia z elementami zaczerpniętymi zarówno z typowych strategii (działanie w









-catraz

drużynie, wpływający na rozwój wydarzeń podział poszczególnych ról ze względu na indywidualne umiejętności postaci, taktyczne planowanie akcji), jak i z gier akcji (możliwość śmierci bohatera wyrażona paskiem energii, dynamika rozgrywki). Nie można również nie wspomnieć o mnogości dróg prowadzących ku zwycięskiemu finałowi i kapitalnie wręcz prezentującej się trójwymiarowej grafice, która - szczególnie w odniesieniu do szczegółowości ruchów, mimiki i ogólnie pojętego przedstawienia postaci - chyba już na dobre przekona sceptyków, iż idealna gra adventure niekoniecznie musi cechować się ręcznie rysowaną, dwuwymiarową oprawą wizualną.







Przygodówek nigdy za wiele. I choć w ostatnim czasie dało się zauważyć pewne odrodzenie w tym temacie, to jednak bez wątpienia nic nie może trwać wiecznie bez wprowadzania nowych rozwiązań. Pierwszą tego próbą jest właśnie "Ucieczka z Alcatraz" - gra, którą przy odrobinie korzystnych wiatrów będziemy mogli określić mianem prawdziwie ewolucyjnej produkcji. Czy ewolucja przemieni się w rewolucję? Na odpowiedź jest jeszcze zdecydowanie za wcześnie...

Węgierskie Philos Laboratories, spod strzech którego wyjdzie nasza bohaterka, światową premierę zapowiedziało na przełom pierwszego i drugiego kwartału bieżącego roku. Czyżby nareszcie obiecujący tytuł, na który nie przyjdzie nam czekać latami?



CDA

ⓘ Escape from Alcatraz

■ Producent: **Philos Laboratories**

Coś Nowego

• Fallout Bible

Nie, tym razem nie będzie (niemal) mowy o Fallout 3 bądź zanihilowanym - ku mej osobistej rozpaczy - przez Interplay Fallout Tactics 2. Będzie natomiast o Fallloucie w ogóle, gdyż Chris Avellone, jeden z szamanów Czarnej Wyspy (Black Isle), twórca m.in. New Reno z F2, w trakcie oficjalnego chata z przedstawicielami największych serwisów internetowych poświęconych temu wspaniałemu role-playowi (heh, wczoraj w nocy znów skończyłem jedynkę!...) poinformował, że rozpoczął prace nad czymś, co nazwał Biblią Fallouta. Kompendium to (w postaci tekstu, żadnej bardziej udziwnionej wersji) zawierać ma maksymalnie dużo potwierdzonych wiadomości na temat świata po katastrofie, jego historii, bohaterów, technologię - słowem: kanon, który - uwaga, to tylko przypuszczenie - będzie przedstawiany każdemu ubiegającemu się o licencję! Chris obiecał także, że przynajmniej fragmenty Biblii staną się dostępne dla graczy. Jest to tym ważniejsze, że ponieważ to jego własna praca, nie zaś projekt oficjalny Black Isle i Interplay, nie będzie żadnych przeszkód w tłumaczeniu ich na języki nieangielskie. Nie jest zatem wykluczone, że już wkrótce dane nam będzie poznać świat Opadu Radioaktywnego nieco lepiej (np. jak to jest naprawdę z porwaną przez łowców niewolników siostrą Sulika bądź Pip-boy enhancerem czy wreszcie kwestią owłosienia DeathClawów...).

A tak zupełnie na marginesie - nie chce mi się wierzyć, by ktoś poświęcał cenny przecież czas, by robić coś, co przyda się jedynie fanom. Może więc z Falloutem nie jest wcale tak beznadziejnie, jak zwykło się mówić?

• ...i Fallout 3 (!) i Icewind Dale 2 (!)

UWAGA! Poniższe doniesienia nie są niczym innym jak spekulacjami, więc radość co poniektórych może okazać się przedwczesna. Niemniej dobrze jest wiedzieć, co w trawie piszczy...

Jest zaś tak: pisma należące do rodziny PC Gamer, w swym zestawieniu najbardziej oczekiwanych roku 2002 zawarły dwa bardzo ciekawe role-playe - Fallout 3 (taaesst!) oraz Icewind Dale 2. Co więcej - pierwszy z nich, ich zdaniem, miałby pojawić się już latem br.! Jak jest naprawdę - nie wiemy (na razie). Sam Interplay zaprzecza, jakoby Fallout 3 był już na wydaniu, nie mówi jednak nic o ew. przygotowaniach. Warto też przypomnieć sobie słowa szefa Black Isle - Feargusa Urquharta, który przecież obiecał nam dwie miłe niespodzianki...

GATUNEK: FPP

Unreal Tournament 2

■ gem



Wielka trójca rządząca światkiem online'owych first person shooterów: Quake, Unreal Tournament, Half-Life (ściślej - jego mody), ustanowiona ostatecznie w 1999, jak dotąd z powodzeniem odpiera ataki konkurentów chętnych do wykrojenia własnych domen.

Nie jest wcale wykluczone, że w końcu w roku 2002 to przedziwne status quo będzie zniesione - silny atak, w ostatnich tygodniach następuje np. Return to Castle Wolfenstein i Medal of Honor: Allied Assault. Pewne jest jednak, że następcy trójcy, czyli zapowiedziany w ubiegłym roku Quake IV duetu Raven/id, spadkobierca tradycji Half-Life'owego Counter-Strike'a - tworzone przez Valve Condition Zero (a przecież ponoć także Half-Life 2 jest już czymś więcej niż tylko pomysłem), czy wreszcie potwierdzony Unreal Tournament 2 będą starać się przynajmniej zająć miejsce poprzedników.

Nie zmienia się zwycięskiego teamu. Zadanie stworzenia sequela Unreal Tournamentu przypadło więc, uczestniczącemu od samego początku w kreowaniu legendy Nierzeczywistych - Digital Extremes. Decyzja ta była tym łatwiejsza do podjęcia, że DE zajmuje się już podobnym tytułem - wspomnianym już Xboxowym Championship, a drugi z partnerów Epic - Legends, koncentruje się głównie na single playerowym Unreal II.

Nie zmienia się także, a przynajmniej na pewno nie w sequelach, sprawdzonej formuły, toteż Unreal Tournament 2 kontynuuje linię wytyczoną przez wielkiego poprzednika. Tym z was, którzy dziwnym trafem nie mają pojęcia, z czym kojarzyć należy UT, wyjaśniamy, że jest to first person shooter, który wrzuca graczy w online'owy świat wiecznego turnieju (tu do 32 graczy na jednym serwerze), lecz zarazem - dzięki rewelacyjnym botom - pozwalający dobrze bawić się także w trybie single player! Warto też dodać od razu, że w UT2 złudzenie uczestnictwa w grze z żywymi ludźmi ma być tym pełniejsze, że zachowania botów mają być jeszcze bardziej ludzkie. Nietrudno w to uwierzyć, bo przecież nawet AI z pierwszego UT wciąż, mimo upływu czasu, plasuje się w ścisłej czołówce stawki.











Nieco inaczej rozwiązany został jednak sposób, w jaki rozgrywa się single playerowy turniej. Tym razem nasz team (bo - podobnie jak wcześniej - większość walk toczą drużyny) nie przypomina drabinki plansz, a walczy podobnie do tych żywych klanów z

rzeczywistości. Może więc zdarzyć się, że gracz indywidualnie bądź całym teamem zostanie wyzwany przez wirtualnego przywódcę innego klanu. Złudzeniu bycia leaderem online'owej społeczności służy także przypisanie graczowi klanu na stałe. Nie jest zatem tak jak wcześniej, że partnerzy są jedynie "wypożyczani" na walkę, lecz stanowią część drużyny od początku, w jej ramach rozwijają własne umiejętności (!) i co równie ważne - uczą się stylu gry swego leadera! Może się zdarzyć, że stworzysz drużynę strategów (kamperów) bądź - jeśli tak właśnie fragujesz - samobójców nieobawiających się wywołanych przez siebie eksplozji w ciasnych pomieszczeniach! Naturalne przyjęcie takiego profilu nie oznacza, że klanem nie sposób kierować. Przeciwnie - możliwe będzie "przestawienie" stylu gry całego teamu już w trakcie walki. Dzięki temu możliwe stanie się stosowanie taktyki powstrzymywania - i nagłego ataku itp.





Stosowanie taktyk zaś będzie, jak się zdaje, wymuszone przez samą grę. Świadczy o tym specyfika trybów gry. Prócz DM-a i DM-a teamowego w UT2 pojawić się mają tryby wymagające zmysłu strategicznego: CTF, Domination 2 (cechujący się zmodyfikowanym sposobem naliczania punktów za "zabezpieczenie" obydwu występujących na mapie punktów) oraz Bombing Run. (Ten polega na konieczności dostarczenia respawnującej w centrum mapy bomby do bazy przeciwnika, przy czym, co ciekawe - możliwe jest przekazywanie bomby pomiędzy członkami teamu!) Wszystkie te walki toczyć się będą na ponad 30 arenach pogrupowanych w pięć dużych typów: seriousamowy Egipt, światy high-tech, światy lodu, lawy, dżungli... O ich rozmiarach najlepiej mówi stwierdzenie, że są tak duże, iż przydatne staje się korzystanie z dwuosobowych pojazdów-ślizgaczy (ponoć możliwe ma być "przejmowanie" ich w locie - myślcie o tym jak o pościgu na Endorze w Powrocie Jedi).



Znacznemu powiększeniu uległa także liczba modeli i tzw. 'skinów' (skórek). Samych modeli, podzielonych w kategorie Egyptians (Egipcjanie?)

Coś Nowego

• Z BI do TriLunar

I raz jeszcze o Black Isle, a ściślej - Timie Donleyu, niegdyś dyrektorze artystycznym przy Tormencie i Icewind Dale, oraz Gregu Petersonie, również z Black Isle, którzy - wraz z Joe Madureirą (rysownikiem komiksów, m.in. X-Men) postanowili spróbować na wlasny rachunek, w slonecznej Kalifornii i pod szyldem TriLunar Inc.

O dalszych planach TriLunar będziemy informowali na bieżąco. Tymczasem zaś - art z nieznanego dotąd z imienia pionierskiego projektu TriLunar.



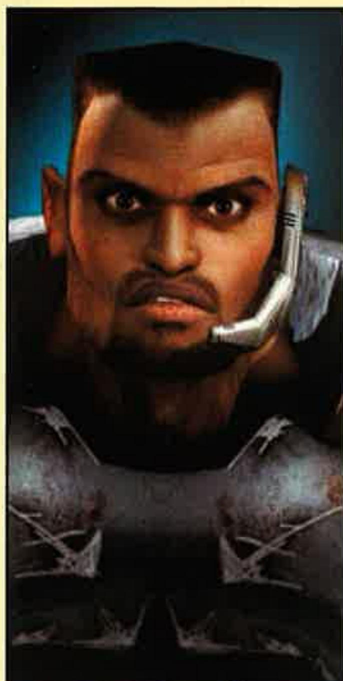
• NASCAR Racing 2002 Season

Sierra Entertainment poinformowała, że jeszcze w lutym w sklepach pojawi się oficjalny, papyrusowy dodatek do Nascar Racing 4 - 2002 Season. Zgodnie z obietnicą zawartą w tytule jego zawartość - aktualne teamy, kierowcy, sponsorzy, samochody, tory - pozwoli brać udział w wirtualnym Pucharze Winstona równocześnie z prawdziwymi zmaganiami. Dodatkową atrakcją jest wirtualna szkoła jazdy prowadzona przez trzykrotnego triumfatora pucharu Winstona Darrela Waltripa.



Genetically-enhanced humans (marines?), Automatons (roboty), Nightmares (upiory), Aliens (obcy) oraz Mercenaries (najemnicy) ma być 26. A przy uwzględnieniu faktu, że każdy wyposażony model będzie występować w kilku przynajmniej wariantach sprawia, że bezzasadne stają się zarzuty wobec tego aspektu w pierwszej części Turnieju. Zaś jakość ich wykonania, prócz screenów,





najlepiej ujmują liczby: postacie w UT2 są bowiem ok. sześci razy bardziej złożone niż te z UT i składają się z ok. 15-20 tys. wielokątów! (Zarazem, co ciekawe, postęp technologiczny sprawił, że zajmują mniej pamięci niż tamte!) Także i animacje zawodników mają stanowić zupełnie nową jakość. Wiadomo już na pewno, że dzięki zastosowaniu animacji szkieletowej ich ruchy bardzo zbliżą się do ludzkich. Jak wieść niesie, animatorzy wespół z programistami starają się również stworzyć algorytmy animujące "w locie", dzięki czemu scena np. upadku z wysokości za każdym razem ma być czymś nowym i unikalnym!

Unreal Tournament 2 nie jest też wcale wynikiem prostej ewolucji w sferze treści. Przeciwnie - Digital Extremes nie obawia się wprowadzenia kilku, skonsultowanych uprzednio z fanami, innowacji. Przykład nasuwa się sam: w UT2 postać respawnować ma z niemal wszystkimi typami broni (!), co naturalnie sprawi, że zbędne stanie się przebijanie w kierunku np. najbliższej wyrzutni rakiet, z drugiej strony - ograniczone zostanie kampowanie przy takich punktach. Fakt posiadania tak rozbudowanego arsenału już na starcie nie uwalnia wcale, jak można by przypuszczać, od konieczności szukania miejsc, w których można będzie uzupełnić amunicję. A to dlatego, że ilość posiadanej przed śmiertelnym zejściem amunicji przenoszona będzie na następną postać!

Równie interesująco rozwiązano kwestię "znajdziek", która tu bazuje na pomyśle znanym np. z kampanii Half-Life - mianowicie "stacji" uzupełniających zdrowie, amunicję, pancerz. Oznacza to, że możliwe stanie się - np. - uzupełnienie brakujących rakiet do maksimum (!), jednak, jako że stacje działają powoli - proces ten wiązać się będzie z koniecznością długotrwałego, a zatem niemal samobójczego stania w miejscu. Aby uniknąć takiego ryzyka, można będzie zbierać "znajdźki" na "stary" sposób - przez samo przebiegnięcie przez ikonę stacji, jednak wówczas uzyskamy jedynie niewielki bonus, wyłączając zarazem na jakiś czas całą stację. Ten układ sprawia, że to od samego gracza zależeć będzie, czy zaryzykuje bycie nieruchomym celem, by wyleczyć się całkowicie, czy raczej pozyskiwać zdrowie skokami. Cenną inicjatywą wydaje się także wyposażenie postaci w ruchy specjalne, stanowiące w istocie rozwinięcie idei unrealowego, wykonywanego podwójnym szybkim wciśnięciem, klawisza uni-





ku. Ich niezwykłość polega na tym, że niektóre z tych "ruchów specjalnych" - np. podwójny skok, wymagać będą "energii życiowej" zbieranej na pokonanych przeciwnikach!

I wreszcie na sam koniec dwie uwagi. Po pierwsze - wszystkim powyższym zmianom przyświecała jedna myśl: uczynić z Unreal Tournament 2 first person shootera, w którym rzeczywiście liczyć się będą głównie umiejętności walczących, nie zaś szczęście. A jako że wprowadzano je pod bacznym okiem przedstawicieli światka UT, najprawdopodobniej rzeczywiście przysłużą się grze i wrażeniom z niej płynącym. I po drugie - aspiracją twórców było stworzenie systemu o niewiarygodnych wręcz możliwościach skalowania i konfigurowalności, więc można wierzyć, że UT2 dostępny będzie większości grających w UT. Z tych też powodów nie można mieć wątpliwości, że Unreal Tournament 2 potężnie wstrząśnie posadami FPS-owego świata, który być może już nigdy nie będzie taki, jaki był dotychczas!

PS Brytyjski PC Gamer twierdzi, że UT2 wydawał się kompletny już pod koniec ubiegłego roku, co oznacza, że jego planowana na lipiec-sierpień premiera jest bardziej niż prawdopodobna!

CDA

Unreal Tournament 2

■ Producent: **Digital Extremes/Epic/Infogrames**

Coś Nowego

• Ghost Recon Mission Pack
Nie zdążyliśmy jeszcze - tak na dobrą sprawę - nacieszyć się samym Ghost Reconem (który, ku mojej szczerej radości - okazał się *nie* być kolejnym R6), a już dochodzą nas wieści o oficjalnym, jak na tę chwilę wciąż nienazwanym mission-packu doń. Pierwsze screeny z nowych misji - poniżej.



• HoMM IV, M&M IX - 29 marca!
Europejski oddział 3DO rozesłał wieści (plan wydawniczy) informujące o nowej, tym razem ponoć zupełnie pewnej, dacie premier wyczekiwanych niecierpliwie Heroes of Might & Magic IV (strategia turowa) oraz Might & Magic IX: Writ of Fate (role-play), jaka odbyć się ma równocześnie na całym świecie już 29 marca br.

UPDATE: Might and Magic IX: Writ of Fate zawitać ma do sklepów dwa tygodnie wcześniej - już 15 marca br.

I - na zaostrzenie apetytu - jeden screenshot z M&M IX.



• Sims: Vacation
I kolejny dodatek do bijących rekordy popularności (sprawdźcie listy przebojów ELSPA - przez ostatnich kilkanaście miesięcy nie było tygodnia, żeby Sims i jego

GATUNEK: **STRATEGIA**

Combat Mission 2:

Mac Abra

Jeśli zaliczasz się do grona PRAWDZIWYCH fanów strategii, na pewno słyszałeś o Combat Mission - genialnej grze w 3D, toczącej się na froncie zachodnim w czasie II wojny, umiejętnie łączącej to, co najlepsze w turówkach i RTS-ach. Moim zdaniem, to najlepsza (i najładniejsza!) strategia w ciągu ostatnich 2-3 lat. Z tym większą radością donoszę, że gra doczekała się sequela, który powinien pojawić się w sprzedaży wiosną tego roku.

Sam tytuł sugeruje, gdzie tym razem przeniosą nas jej producenci - tak jest, tym razem to front wschodni: Stalingrad, Kursk, Charków, blitzkrieg, T-34, katiusze... aż po szturm i zdobycie Berlina. Ech, już mi się ręce trzęsą. Nie ukrywam bowiem, że CM jest jedną z moich ukochanych gier. Tym niemniej jednak postaram się rzeczowo i bez popadania w ekscytację wymienić co takiego zmieniono/poprawiono w drugiej części.

1. Grafika. Nadal wprawdzie będzie ten sam engine - ale autorzy skoncentrowali się na poprawieniu jakości tekstur tudzież na urozmaiceniu ukształtowania plansz. (Będzie tundra, tajga, step, gęsty las, bagna itd., itd.) Twórcy udoskonalą też znacznie wygląd pojedynczych żołnierzy (pamiętacie ich bryłowate dłonie i blade, "mętne" twarze?). Zresztą fani gry i tak szybko zrobią (podobnie jak w przypadku CM) setki modów, które wręcz zdeklasują oryginalne - choć przecież też ładne! - projekty twórców CM2. Tak czy inaczej wskazane jest posiadanie akceleratora 32 MB, choć gra od biedy pójdzie też na 8 MB.





2. Ulegnie zwiększeniu liczba nacji. W CM mieliśmy Niemców, Amerykanów, Kanadyjczyków i... Polaków (w ogóle CM ma sporo miłych polskich akcentów). Teraz będziemy dysponowali: Rosjanami, Niemcami, Finami, Węgrami, Włochami, Rumunami, Polakami oraz... partyzantami (nowy naród? :)). Oczywiście każdy z nich będzie dysponował dokładnie takim uzbrojeniem (od karabinów po czołgi), jakie miał w rzeczywistości. (A do tego może się zdarzyć wykorzystywanie zdobycznej broni - np. Niemcy chętnie używali rosyjskich T-34.)

...Czołgi? :) Czy powiedziałem "czołgi"? To moja obsesja... Zatem pomówmy o nich (acz nie tylko). W grze pojawi się w sumie ok. 300 typów pojazdów - w tym takie perełki jak lekki rosyjski czołg pływający, wielowieżowy T-28 czy niemiecki SturmTiger (którego wyprodukowano zaledwie 18 sztuk w czasie całej wojny), a także... amerykańskie (przesłane Rosji w ramach umowy Lend-Lease). Nie

Barbarossa to Berlin



braknie - rzecz jasna - słynnych T-34 we wszelkich jego wersjach - i zobaczycie na własne oczy, czemu w swoim czasie wpędzały Niemców w kompleks niższości. I wcale nie myślę tu o opancerzeniu czy uzbrojeniu. W rosyjskich błotach i bezdrożach, gdzie wąskogąsienicowe i ze słabym silnikiem Pz IV grzęzły jak muchy w smole, T-34 zachowywał się jak baletnica, przemykając z gracją tam, gdzie nie dawał sobie rady żaden PanzerKampfWagen. Na takowy widok morale niemieckich czołgistów spadało szybciej niż temperatura podczas rosyjskiej zimy...



3. Jeszcze o czołgach. W pierwszej części gry każdy z nich był sam sobie sterem i okrętem, co miało się nijak do realiów II wojny. Teraz działają w grupach (plutonach), komunikując się między sobą i koordynując działania. I tu handicap dla Rosjan - na początku wojny większość ich czołgów nie miała w wyposażeniu radia. Dowódcy porozumiewali się za pomocą flag sygnałowych. A to znaczy, że musieli się wychylać z wieżyczek... I jeden snajper może tu zdziałać cuda, prawda?

4. Dodano też nowy parametr do cech żołnierzy: fitness, czyli - hm? - sprawność. Niska sprawność to szybsze zmęczenie podczas działań, późniejsze lub niedokładne wykonywanie rozkazów itd.

5. Pojawiły się takoż nowe tryby ruchu i działania: np. 'assault' - niezwykle przydatny w walkach ulicznych (a tych nie braknie!); 'human wave' (ludzka fala) - tu chyba nie muszę wyjaśniać? Ciekawym pomysłem jest też 'cover arc' - dzięki niemu możemy precyzyjnie wyznaczyć pewien obszar pola walki, który - gdy tylko pojawi się tam wróg - zostanie automatycznie ostrzelany przez nasze wybrane jednostki.

Co do mnie, już odliczam dni do premiery CM2 i już mam dlań zarezerwowane na HDD sporo miejsca. Czas również się znajdzie, choćbym miał spać godzinę na dobę. Czy może być inaczej?



ⓘ Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin

■ Producent: Big Time Software

Coś Nowego

rozszerzenia nie zajmowały miejsc w pierwszej dziesiątce), sprzedanych łącznie w setkach tysięcy egzemplarzy "symulatorów życia" - The Sims. Tym razem, po wysiłkach związanych z Balangą, Światowym Życiem i - ostatnio - Randką, Maxis pozwala wypocząć w ramach Vacation, przenosząc całą rodzinkę simów na rajską wyspę stanowiącą ideał turystów całego świata. Wyspa ta bowiem składa się jednocześnie z plaży (a więc siatkówka plażowa, surfing, kobiety ubrane w bikini, drinki z palemką), z wycinka Alp (stok, narty, krem z potężnym filtrem) i wreszcie - mniej więcej w połowie drogi z plaży na śnieg - terenów, na których urządzić można kamping na łonie przyrody dzikiej i nieokiełznanej.

Premiera Vacation: już wkrótce, bo w kwietniu br.



• Wizardry 8 PL - 6 marca!

O pierwszym półroczu 2002 można chyba powiedzieć, że należy do gier RPG. Kolejną grą RPG po Gothicu i równie entuzjastycznie przyjętą przez prasę jest Wizardry 8. Jest ona niestety oficjalnie ostatnią częścią znakomitej sagi. Jednak autorzy zadbali aby odejście Wizardry odbyło się w iście królewskim stylu! Wizardry jest grą, która niemal nigdzie nie otrzymała oceny poniżej 90% (!) i ma w sobie wszystko to, czego prawdziwy fan RPG szuka: olbrzymi świat, wypełniony inteligentnymi istotami, które myślą i działają jak prawdziwi ludzie. Nieliniowa oraz niezwykle interesująca fabuła, nie pozwalająca oderwać się od komputera. Setki rodzajów przeciwników, z którymi można walczyć mieczem, magią lub przy pomocy nowoczesnej techniki...



Premiera Wizardry 8 PL odbyć się ma dosłownie na dniach, bo już 6 marca; cena gry nie przekroczy 100 złotych. Miłą niespodzianką zaś ze strony CD Projekt jest... miła niespodzianka jaką znajdziecie w pudełku z grą!

Coś Nowego

• Mafia - już niema!
Czeski Bonusweb.cz poinformowało, powołując się na źródła w Illusions Softworks, że Mafia: The City of Lost Heaven (gra, której twórcy - wspomniane IS - zbyt wiele razy oglądali "Ojca Chrzestnego" i "Nietykalnych") weszła właśnie w ostatnią fazę produkcji. Jeśli więc - podobnie jak oni - czytujesz Puzo do poduszki, możesz zacząć robić miejsce na póleczce z ukochanymi grami, gdyż jeśli tylko wiatry będą sprzyjać, Mafia odwiedzi cię jeszcze w lutym lub w marcu!

• Gothic - prace nad polską wersją rozpoczęte!
Firma CD Projekt poinformowała, iż prace nad polską wersją Gothica - role-playa w stylu Ultimy IX, jednej z najmilszych ubiegłorocznych niespodzianek dla miłośników tego typu gier, zostały rozpoczęte! Tłumaczenie obejmuje 400 stron tekstu z czego niemal 280 stron, to kwestie mówione dla około 150 postaci! Gothic PL ukazać się ma już 20 marca i kosztować, zgodnie z polityką wydawniczą CD Projekt mniej niż 100 Zł!

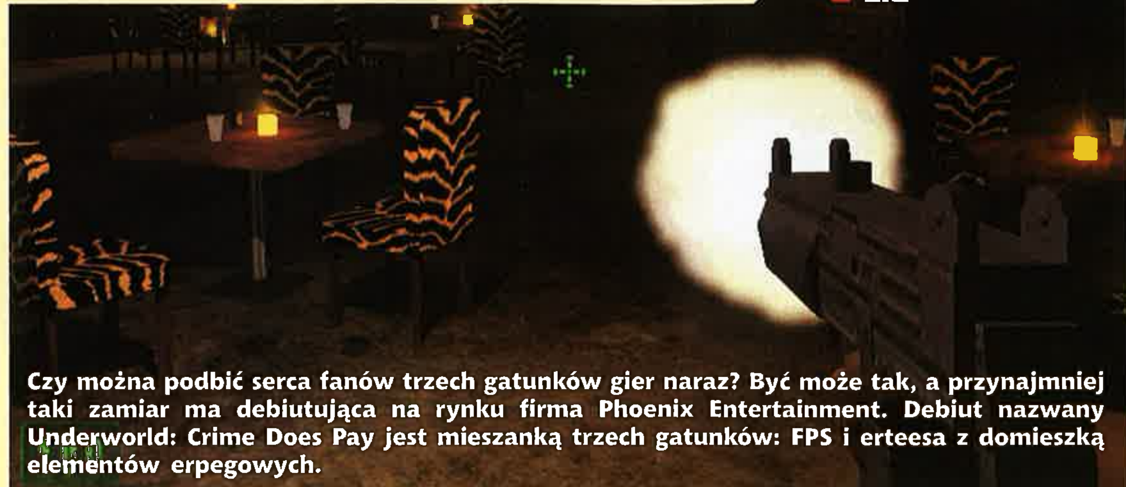
• Jazz and Faust w kwietniu
Zbliża się wielkimi krokami premiera Jazz i Faust - gry już okrzykniętej przez zachodnie serwisy murowanym kandydatem do tytułu przygodówki roku. Kwiecień 2002 to najbardziej prawdopodobny termin jej polskiej premiery. Co ciekawe, wszystko wskazuje na to, że gra ukaże się w tym samym czasie w USA, Rosji (skąd pochodzą jej producenci) i w Polsce. O kompletne spolszczenie gry i jej przystępną cenę zadba firma Manta.

• Warrior Kings to RTS, który rzeczywiście wnosi do gatunku powiew świeżości! Jest to gra, w której nareszcie będzie można zdobywać fortece przeciwnika przy pomocy wielu potężnych machin oblężniczych. W Warrior Kings nie wystarcza wielka armia aby pokonać przeciwnika. Potrzebny jest również sprzęt do zniszczenia umocnień chroniących jego wojska. Jednak nie wszystko stracone, nie ma sprzętu? Od czego są czary, demony i potężne bestie? Jeśli i to nie pomoże można zawrzeć pakt z innym państwem i razem z nim zniszczyć wspólnego już wroga!
Oczywiście jak w każdej prawdziwej strategii ukształtowane terenu, warunki pogodowe czy formacja oddziałów będą miały bardzo duży wpływ na wynik bitwy. Warior Kings jest grą niezwykłą również z powodu skali w jakiej toczy się rozgrywka. Otóż na planszy może się znajdować wieluset wojowników. Jeśli do tego dodać demony przywołane z innych wymiarów, potwory i wszechobecną magię to otrzymamy mieszankę obok, której żaden fan gier nie będzie mógł przejść obojętnie!
Warrior Kings ukaże się 20 marca w Polsce. Gra zostanie wydana przez CD Projekt w cenie poniżej 100 złotych.

Underworld: Crime Does Pay

GATUNEK: FPP/RTS/RPG

■ Eld



Czy można podbić serca fanów trzech gatunków gier naraz? Być może tak, a przynajmniej taki zamiar ma debiutująca na rynku firma Phoenix Entertainment. Debiut nazwany Underworld: Crime Does Pay jest mieszanką trzech gatunków: FPS i erteesa z domieszką elementów erpegowych.

Ile to już razy mieliśmy do czynienia z takimi przechwałkami? Wielokrotnie, ale panowie z Phoenix Entertainment najwyraźniej mają ambicję zrealizować tę zapowiedź. Jeśli chodzi o fabułę - zadaniem gracza w Underworld jest zrobienie kariery w organizacji przestępczej. Pomysł nie należy do oryginalnych, bo już kilka razy stawaliśmy przed takim wyzwaniem czy to w Gangsters, czy chociażby w Grand Theft Auto, ale tym razem ma to być naprawdę doskonałe odwzorowanie życia gangstera.

Oczywiście kariera w tak specyficznym środowisku nie jest wcale łatwa. Przede wszystkim na tym samym terenie, a akcja dzieje się w wielkim mieście, działają inne gangi, które mają te same co gracz priorytety. Czeka cię zatem bezpardonowa walka o przetrwanie, a musisz przy tym pamiętać o karzącej ręce sprawiedliwości. Policja za wszelką cenę chce zniszczyć rządzoną przez ciebie organizację, zatem walczyć musisz niejako na dwa fronty.

Z wypisanych przeze mnie trzech gatunków gier, jakie łączy Underworld: Crime Does Pay, najważniejsze wydają się elementy strategii. Gracz wszak zajmuje się głównie wydawaniem rozkazów podwładnym. Zaczynamy mając do dyspozycji niewielką garstkę podwładnych oraz malutką kwaterę i trochę kasy. Od tego momentu zaczynasz piąć się w gangsterskiej hierarchii, doprowadzając stopniowo własny gang do dominującej pozycji w mieście. Oczywiście stać się tak może tylko dzięki pełnemu sejfowi, a ten można zapełnić na kilka - niekoniecznie uczciwych - sposobów. Kradzieże, procenty z pożyczek, oszustwa czy gry hazardowe - to tylko niektóre z nich. To wszystko możesz kontrolować i podziwiać za pośrednictwem widoku izometrycznego miasta. Wtedy zarządzasz biznesem, a komputer twoimi podwładnymi. Kiedy zachcesz, możesz przenieść się w ciało jednego z nich i grać w trybie FPP. Wówczas sytuacja diametralnie się zmienia i to ty kierujesz poczynaniami jednego z gangsterów, a komputer steruje całą resztą. W trybie FPP wykonujemy dokładnie te same czynności, jakie zlecamy w trybie strategicznym, czyli wymuszenia, kradzieże etc. Wspomniany element erpegie objawia się tym, iż statystyki podwładnych sukcesywnie rosną - nabywają oni nowych umiejętności. W Underworld nie zabraknie trybu gry dla wielu graczy i to on tak naprawdę może okazać się hitem, albowiem jest mocno rozbudowany.



Programiści z Phoenix Entertainment duże nadzieje pokładają także w engine'ie gry, jako że poświęcili mu sporo czasu. Jego głównym zadaniem jest, by gra płynnie chodziła nawet na słabszym sprzęcie, co podobno udało się uzyskać. Swoją drogą, warto wspomnieć o możliwościach engine'u: pełne renderowanie otoczenia, szybkie modelowanie tekstur, duża liczba ruchomych obiektów, oświetlanie obiektów w czasie rzeczywistym itd. Na screenach prezentuje się to obiecująco, klimat niczym z filmów gangsterskich - che, che. Dominują zdecydowanie ciemne kolory, a akcja toczy się głównie nocą.

Na screenach da się również zauważyć, że w Underworld występować będą zmienne warunki atmosferyczne, jak chociażby padający deszcz. Trudno natomiast cokolwiek sensownego powiedzieć o muzyce, jaką usłyszymy w grze, choć - jak łatwo się domyślić - jest ona wzorowana na filmach gangsterskich.

Póki co Phoenix Entertainment nie podało jeszcze oficjalnej daty premiery Underworld: Crime Does Pa. A jeśli uda się połączyć wszystkie wspomniane elementy w jedną spójną całość, ten produkt może się okazać naprawdę mocnym tytułem.

CDA

ⓘ Underworld: Crime Does Pay

■ Producent: **Phoenix Entertainment**

GATUNEK: SYMULATOR

Panzer Elite Special Edition

■ Qn'ik

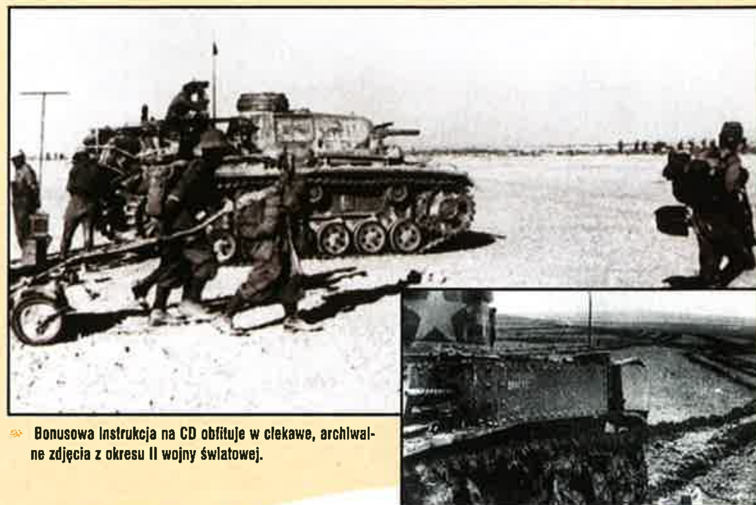
Dwa lata temu Mac Abra narzekał, że coraz mniej pojawia się dzisiaj gier symulujących jazdę wielkimi, ciężkimi, stalowymi puszkami, których okres żywotności na dzisiejszym polu bitwy waha się od trzech do pięciu sekund. Pisał to przy okazji recenzji Panzer Elite - gry, która mimo wad wciągnęła go na długo, głównie ze względu na niepospolity realizm.

O ile dobrze pamiętam, Panzer Elite był ostatnim od 2000 roku prawdziwym symulatorem czołgu.

Sytuacja ta teraz może ulec zmianie, gdyż firma CD-Projekt ma w planie wydawniczym nową grę - o ironio - specjalną edycję Panzer Elite.

Na czym polega owa "specjalność"? Głównie na tym, że poprawiono kilku starych błędów, dodano parę ciekawych opcji i coś dla maniaków - czyli dodatkowy, bonusowy CD. Zanim jednak do tego przejdę, napiszę kilka słów o grze.

Panzer Elite nie jest grą dla ludzi, którym Tygrys(ek) kojarzy się tylko z Kubusiem Puchatkiem. To typowy symulator - wykonany przez hardcore'owców dla hardcore'owców. Nie znajdzie się w nim tryb arcade, to pewne - aby w pełni kontrolować poczynaniami stalowej puszki trzeba się niejednokrotnie dwoić i troić. To, co normalnie wykonuje cały sztab ludzi, gracz musi wziąć w swoje ręce. Trzeba kierować, obserwować otoczenie, słuchać komunikatów radiowych, strzelać, zajmować się paliwem i przede wszystkim - planowaniem i dowodzeniem. Trochę dużo jak dla przeciętnego człowieka, czyż nie?



Bonusowa instrukcja na CD obfituje w ciekawe, archiwalne zdjęcia z okresu II wojny światowej.

Normalna wersja gry oferuje kilka trybów - można od razu poczuć się jak na froncie i wskoczyć w instant action - będzie krótko, zwięźle i na temat, bez "zbędnej" otoczki fabularnej. Drugim trybem jest pojedyncza misja - tu sytuacja prezentuje się dużo lepiej, gdyż wszystko trzeba dokładnie zaplanować przed akcją - rozmieścić czołgi, wydać stosowne rozkazy, zatroszczyć się, żeby nikomu nie zabrakło amunicji ani paliwa i dopiero wtedy wyruszyć w bój. Ale te tryby to tylko preludium do prawdziwej rozgrywki - która w pełni objawia się w kampanii. W całej grze (a przynajmniej na pierwszej płytce) mamy do wyboru dwie strony - Amerykanów i Niemców. Oczywiście żadna z nich teoretycznie nie ma przewagi - ale w praktyce wychodzi na to, że niemieckie czołgi o wiele lepiej sprawdzają się w warunkach bojowych. (Wot, odkrycie - Mac Abra.) :) Nic nie przebije uczucia kierowania Tygrysem i widoku płonącego przeciwnika. No, może tylko widok dwóch płonących przeciwników.

Nie dla ludzi, którym Tygrys(ek) kojarzy się tylko z Kubusiem Puchatkiem.

Na uwagę zasługuje dbałość o szczegóły. Widać wielką pieczołowitość w odwzorowaniu realiów w tej grze. Nie realizmowi jednak Panzer Elite zawdzięcza niepowszedni klimat. Ten tworzą głównie briefingi przed misjami, jak i wszelkie komunikaty, które słychać podczas wykonywania poszczególnych zadań. Co ciekawe, gracz może wybrać opcję, w której - kierując niemieckim czołgiem - wszystkie komendy i komunikaty będą w tym języku! Nie na darmo za grę zabrała się JoWooD - firma zza naszej zachodniej granicy.



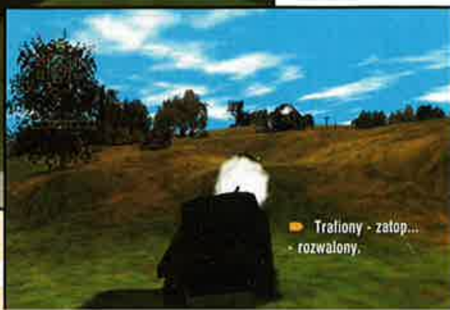
Samotny Tygrys vs. alianci. Kto wygra?

Zatem - gdzie pojawiają się różnice w wersji SE i normalnej? Wszędzie - można by rzec - ale nigdy w sposób bardzo dobitny. Grafika zyskała nieco lepsze i bardziej szczegółowe tekstury, czołgi zmieniły nieco wygląd, co jeszcze bardziej podkreśla realizm, autorzy wprowadzili też szereg poprawek natury historycznej. Pojawiły się również błędy i przekłamania w grafice, ale to mogę zrzucić na karb wersji beta - do wydania pełnej powinno się to zmienić. Niezmienna zaś pozostała wysoka grywalność, duży stopień skomplikowania i rozbudowana opcja managmentu - o co chyba nikt pretensji mieć nie może. Niestety można jedynie ubolewać, że - podobnie jak w początkowej wersji - gra kończy się w roku 1944, czego nie potrafię zrozumieć.

Największą jednak zmianą w wersji specjalnej jest dodatek z drugim CD. Co tam można znaleźć? Sporo ciekawych rzeczy - oczywiście skierowanych głównie dla miłośników czołgów. Tapety, przeróżne bajery, dodatki (jest nawet demonstracyjna wersja Rally Trophy dla ludzi, którzy mieliby ochotę pojeździć czymś szybszym od czołgów) i nade wszystko - mody. Największy z nich zajmuje aż 400 megabajtów - prawie tyle, ile cała gra. Wprowadza jednak spore zmiany w grafice (akcja w nocy, śnieg) i przede wszystkim - nowe czołgi, tym razem rosyjskie. Inne mody odpowiedzialne są za czołgi brytyjskie i wiele nowych niemieckich, które nie pojawiły się w grze (Królewski Tygrys!). Dodano również kilka programów, a te pozwalają graczom tworzyć nowe mody - edytorów jest mnóstwo - tak scenariuszy, jak i innych elementów gry.



...co Tygryski lubią najbardziej.



Trafiony - zatop... - rozwalony.

Panzer Elite: Special Edition

Producent: JoWooD

GATUNEK: RTS/SIM

Starmageddon

Qn'ik

Lemon Interactive to bardzo nierówna firma. Z jednej strony - wydaje całą kupę gniotów - jak chociażby Hooligans czy Beat up a Millionaire, z drugiej zaś - zatrudnia najbardziej znaną osobę w branży polskich gier komputerowych - Adriana Chmielarza. Teraz pod swoim szyldem wyda grę, która ma szansę stać się prawdziwym szlagierem - wizytówką Polski na świecie.

Mowa tu o Starmageddonie - grze strategicznej, która - chcąc, nie chcąc - jest porównywana cały czas do Homeworlda, co by nie mówić - własnego naturalnego pierwowzoru. Mnie przypadło w udziale zmierzyć się z jej wczesną betą.

I było warto! Hasło: "kosmiczny RTS nowej generacji" naprawdę znajduje odzwierciedlenie w praktyce - mimo że na pierwszy, i drugi, rzut oka Starmageddon wygląda jak nieco ładniejszy brat Homeworlda, po wgłębieniu się weń może się okazać, że zmian jest wiele, często bardzo zasadniczych.

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to grafika. Trzeba przyznać - nieprzeciętna. Gra korzysta z wszelkich dobrodziejstw OpenGl - od Transform&Lighting aż po mapowanie wybojów. Wszystkie tekstury są bardzo szczegółowe, a obiekty zbudowane z bardzo dużej liczby trójkątów. Autorzy zapowiadają, że pełna wersja z powodzeniem będzie hulała (oczywiście nie w najwyższych rozdzielczościach) na PIII 500 i 128 RAM + dobry akcelerator, najlepiej z T&L (GeForce i podobne). Nie są to niskie wymagania, ale trzeba się pogodzić z faktem, że taki sprzęt to dzisiaj standard.

Jednym z jaśniejszych punktów gry jest dźwięk. W wersji beta wiele pojazdów jeszcze w ogóle go nie wydawało, poza tekstami w rodzaju 'yes, sir!' (tak, tak - po angielsku, ale o tym za chwilę), ale za to muzyka... Napisałbym "miód dla uszu", ale to chyba byłoby niezbyt adekwatne i mogłoby budzić niepożądane skojarzenia. ;-) Poważnie jednak pisząc, oprawa dźwiękowa jest taka, jaka być powinna - czasem spokojna, czasem agresywna, często pompatyczna - pozwala dobrze wczuć się w klimat gry. W pełnej wersji ma być jeszcze lepiej - muzyka ma zmieniać się w zależności od tego, co się będzie działo na ekranie. Zatem inne motywy towarzyszyć będą graczowi rozbudowującemu bazę i inne, gdy będzie wplątany w wir walki.





Zanim przejdę do opisywania samej rozgrywki muszę wylać na papier własny żal. Starmageddon jest grą polską - tworzą ją Polacy. Chciałoby się napisać: "dla Polaków", ale to nieprawda. Tak beta, jak i nawet oficjalna strona producenta są napisane w języku angielskim - i tylko angielskim. Niewątpliwie winę za taki stan rzeczy ponosi stan tutejszego rynku - przede wszystkim wysoki wskaźnik piractwa, ale również recesja. Mimo to trochę smutno patrzy się, kiedy polska gra powstaje po angielsku - i nic nie wskazuje na to, żeby wersja rodzima mogła powstać równolegle. Ciekawe - może jeszcze dojdzie do tego, że Starmageddon będzie musiał być u nas lokalizowany? Albo co gorsza w ogóle nie będzie?

Być może największą zmianą w stosunku do Homeworlda jest to, że w Starmageddonie naprawdę będzie się liczyła warstwa fabularna. Główne założenie jest we wszystkich strategiach niezmienne - mamy w nich do czynienia z dwoma spierającymi się o władzę nad uniwersum rasami. Nie inaczej jest i tym razem - w grze są tylko dwie strony konfliktu - ludzie i daemons. W przeciwieństwie do większości strategii fabuła w produkcji Adriana Chmielarza jest wielowątkowa - przypomina bardziej space operę, aniżeli sklecony na kolanie scenariusz. Wszystko to naturalnie po to, żeby gracz mógł lepiej wczuć się w rolę największego gwiezdnego władcy.

No dobrze, a jak się w ogóle w to gra? Całkiem przyjemnie - interfejs jest wygodniejszy niż w Homeworldzie. Co prawda - nie ma śladu po zapowiadanej "intuicyjności", ale i tak nie trzeba godzinami wertować przepastnej instrukcji, żeby się zabawić. Grę obsługujemy głównie myszą, czasem tylko - dla ułatwienia - pojawia się jakiś skrót klawiaturowy.

Głównym zamierzeniem autorów podczas produkcji Starmageddonu było wykonanie gry przyjemnej - żeby mogli się nią cieszyć nie tylko maniacy realizmu, ale i przeciętni gracze, którzy zarywali noce przy Command&Conquer. Zamierzenie to zostało w pełni zrealizowane - gra się bardzo przyjemnie i nietrudno się wczuć w jej spaceoperowy klimat.

Starmageddon nie wprowadza żadnej rewolucji - nie taki zamiar mieli jej twórcy. Gra łączy po prostu najlepsze elementy z Red Alerta i Homeworlda, dodając jednocześnie kilka pomysłów. Jednym z ciekawszych jest pewna nowinka w sposobie prowadzenia walki (której braknąć nie może w żadnym erteesie). Po raz pierwszy zdarza się, że gracz będzie mógł toczyć bój nawet w trzech miejscach jednocześnie - połączenie między nimi będzie naturalne i logiczne, zważywszy na kosmiczny świat, w którym dzieje się akcja - miejsca akcji będą oddzielały od siebie... czarne dziury albo wrota międzywymiarowe. W grze "interaktywnej cytryny" nie zabraknie też elementów RPG - jednostki będą zdobywały doświadczenie, nie "zapodziewając" go pod koniec misji - odpadnie problem większości dzisiejszych strategii, w których w każdej misji trzeba zaczynać rozwój na nowo.







Nie wiem, jak podsumować to spotkanie ze Starmageddonem. Jak widać, żywię doń uczucia wielce ambiwalentne - powyższy optymistyczny opis może ulec weryfikacji przy okazji recenzji - wersja gry, z którą się męczyłem (to niestety najodpowiedniejsze słowo), nie pozwalała na pełne wczucie się w klimat - zbyt często musiałem przeklinać niezoptymalizowany engine. Jeśli jednak autorzy do premiery poprawią to, a gra pojawi się - razem z premierą światową - po polsku, kto wie, może stanie się pierwszym wielkim hitem zespołu Lemon Interactive? Życzę tego tak im, jak i graczom.





Starmageddon
Producent: Lemon Interactive

Jazz & Faust

GATUNEK: PRZYGODOWA

■ CormaC

Tak się złożyło, że Europa Wschodnia nie jest raczej potentatem na rynku gier komputerowych. Najdorodniejszy dorobek ma bez wątpienia nasz największy wschodni sąsiad, jednak w sumie zawdzięcza to jednemu genialnemu pomysłowi. Rosyjscy programiści dawno temu podbili komputerowy światek rewelacyjnym Tetrisem, potem było kilka gierek mniej znaczących, acz solidnych, oraz zbierające (zasłużenie!) bardzo pochlebne opinie na całym świecie Evil Islands. Teraz być może znowu będzie głośno o Rosjanach za sprawą studia Saturn+ i ich nadchodzącej wielkimi krokami przygodówki - Jazz & Faust.

Jazz & Faust to przygodówka w starym dobrym stylu i klimacie, jednak z oprawą rodem już z XX wieku (choć stylowości nie sposób jej odmówić!). Ta rosyjska gra przypomniała mi Monkey Island, jednak jest to raczej odległe skojarzenie, wywołane miejscem, w którym zaczynamy zabawę - port Er-Elp, a nie jakimś bliższym nawiązaniem do mojego osobistego przygodówkowego numeru 1 wszech czasów.

Na starcie do wyboru mamy dwie postacie - tytułowych marynarzy Jazza i Fausta. Niezależnie od dokonania tego pierwszego w grze wyboru lądujemy we wspomnianym już porcie Er-Elp. W dosyć niefortunnym momencie, warto dodać, bo oto zamordowane zostają dwie osoby, z których jedna przypłynęła na wynajętym statku kapitana Fausta. Port zamknięto na czas trwania śledztwa. Jeśli wybraliśmy Fausta, naszym pierwszym celem będzie przekonanie miejscowych władz, że nie mamy nic wspólnego z okrutnym morderstwem. Jeżeli zaś wcieliliśmy się w przemytnika Jazza, trzeba będzie zdobyć pieniądze na wykupienie z aresztu statku, na którym "obrotny biznesmen" szmuglował towar. Oczywiście motyw morderstwa też się pojawi.

Bardzo ciekawie przeplatają się w grze losy obu bohaterów. Przeszedłszy kawałek gry Jazzem, rozpocząłem zabawę Faustem. Port, rzecz jasna, był ten sam, choć niektóre lokacje i przedmioty "wyparowały". Spotkałem też część postaci, z którymi wcześniej zdążyłem się zapoznać jako Jazz. Za pomysł "podwójnej fabuły" i jego ciekawe wykonanie bez wątpienia należą się Rosjanom gromkie brawa, choć jeszcze lepiej by było, gdyby komentarze na temat "oglądalnych" obiektów były różne - w zależności od postaci.

Nie mniej dobre wrażenie robi oprawa graficzna. Już sam programik konfiguracyjny, który dołączono do Jazz & Faust może zaskoczyć opcjami, jakich zbyt często się w przygodówkach nie widuje, za to są typowe dla gier akcji - potrójne buforowanie, Volumetric Fog and Light, Stencil Shadows. Gra działa tylko w rozdzielczości 640 x 480, ale wygląda - jak na gatunek - absolutnie rewelacyjnie. Graficy umiejętnie i ze smakiem połączyli prerenderowane tła z w pełni trójwymiarowymi, akcelerowanymi postaciami. Mariaż wygląda bardzo naturalnie, a efekt, jak już wspominałem, zachwyca. Jedyne, do czego można się przyczepić, to niestety typowa dla prerenderowanych lokacji sterylność. Na szczęście tutaj nie jest aż tak boleśnie odczuwalna, jako że niektóre tła urozmaicają drobne animacje w rodzaju falującej wody (bardzo ładnie wykonanej), unoszącej się z komina smugi dymu, przechadzających się ptaków czy pełgających płomieni świeczek (świetny efekt falowania rozgrzanego powietrza!). Gdyby jeszcze nieco ożywić portowe miasteczko, które sprawia wrażenie, jakby wszyscy jego mieszkańcy dawno już przeprowadzili się na pobliski cmentarz lub



uciekli do Stanów, byłoby wprost cudnie. Ach, gdzież się podziała ta tętniąca życiem tawerna z pierwszej części Monkey Island...? Analogiczna lokacja w grze rosyjskich developerów nie ma wcale tawernianego klimatu - jest tam pusto, smutno i drętwo.

Jazz & Faust nie uchroniła się niestety od największego - w moim mniemaniu - grzechu w przypadku gier przygodowych. Od momentu rozpoczęcia zabawy byłem prowadzony przez fabułę jak po sznurku - kolejne postacie pojawiały się (najczęściej w tawernie) dopiero po wykonaniu określonych czynności. A wierzcie, że "zacięcie się" w tak liniowej grze powoduje doprawdy straszliwe frustracje. Na szczęście łamigłówki nie są na tyle wredne, by trzeba było nad nimi siedzieć latami. Wystarczy odrobina logicznego myślenia, a jeśli ktoś grywa w takie gry, zapewne z tą ciężką i bolesną czynnością poradzi sobie.

Interfejs Jazz & Fausta jest więcej niż prosty. Nie ma tu mowy o żadnych rozwijanych listach, wybieraniu komend (vide pierwsze dwie odsłony Monkey Island). Jeżeli trafimy mychą na jakiś interaktywny obiekt, kursor zmieni kształt, sugerując, jaką czynność można podjąć (najczęściej porozmawiać, podnieść, obejrzeć). Prawy przycisk myszki odsłania inwentarz, z którego wybieramy potrzebny przedmiot, a następnie używamy go, klikając nim cel. Oto cała filozofia: nic dodać, nic ująć. Prostota ta ma oczywiście zalety, ale i wady - wystarczy przypomnieć sobie różne zabawne sytuacje i komentarze z Małpiej Wyspy, związane z niewłaściwym wyborem czynności.

W sumie Jazz & Faust zapowiada się na całkiem solidną i przyjemną gierkę. Ludzie! Kiedy następnym razem będziecie sobie niewybrednie żartować z naszych wschodnich sąsiadów, z wódki i misiów polarnych, rzekomo spacerujących wokół Kremla, zastanówcie się, kiedy ostatnio Polacy zrobili naprawdę dobrą grę... Bo rosyjscy programiści najwyraźniej naszych prześcignęli o kilka długości dżojstika...



Premiera

Premiera gry nastąpi w kwietniu tego roku (w tym samym czasie co w USA i Rosji). Gra ukaże się naturalnie nie w wersji PL.

Jazz & Faust

■ Producent: Saturn+

DJ Jar Jar

Wyobraźcie sobie wiewiórkę peruwiańską. Taką słodziutką, malutką wiewióreczkę, która siedzi w klatce i drapie się po pyszczku. Myślicie, że bidulkę oblazły pchły tudzież swędzi ją łupież? Nieprawda! Dzielne zwierzątko zabija czas pozostający do premiery Heroes Of Might & Magic IV!!!



HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

Nie mam zamiaru ukrywać faktu, że dla mnie Heroes Of Might & Magic IV to najbardziej oczekiwana gra roku. To przecież program, od którego nie będzie można się oderwać, który zniszczy niejedno dobrze zapowiadające się małżeństwo i niejednego uczniaka zostawi na drugi rok w tej samej klasie.

Po przeczytaniu powyższego akapitu powinniście uzyskać obraz emocji, jakie towarzyszyły mi podczas wyprawy do siedziby firmy CD-Projekt, w której miałem spędzić - sam na sam z betą Heroes Of Might & Magic IV - równych - aż? - siedem godzin... Zatem - do rzeczy!

Otóż Heroes Of Might & Magic 4 w sposób niemal perfekcyjny kontynuuje historie największej sagi wśród gier strategicznych. Znów przenosimy się w znajomy świat mocy i magii, rządzący się podobnymi zasadami jak poprzednio. Nadal budujemy potężne armie, składające się z wszelkiej maści indywiduów (rycerze, chłopi, wilki, wróżki), po czym wraz z nimi podbijamy okolicę. Staczamy też widowiskowe bitwy z napotkanymi przeciwnikami, wśród których znajdują się skrzaty, jednorożce, behemoty, feniksy, kościosmoki i wampiry. Oczywiście polujemy też na kopalnie złota i cennych kamieni, zajmujemy tartaki, odnajdujemy tajemnicze portale oraz pradawne artefakty. Interfejs nieco zmieniono, jednak osoby zaznajomione ze starym nie będą miały najmniejszych kłopotów z przerzuceniem się na "nowe". Tym bardziej że światy, które podziwiamy podczas zabawy, są nam doskonale znane. Jednym słowem: w najnowszej grze 3DO znajduje się wszystko to, co do tej pory tworzyło doskonałość całej serii. I chwała Bogu! Przecież jak zmieniać, to z głową - albo wcale!



Jednak posądzenie autorów Heroes Of Might & Magic IV o robienie programu według utartych schematów, na odwał (jak to miało miejsce w przypadku Heroes Chronicles), jest co najmniej nie na miejscu. Wystarczy spędzić marne 10 minut z ich najnowszym dziełem, by przekonać się, że na dobrą sprawę wszystko jest tu całkowicie nowe i przy okazji w najwyższym gatunku. Największych, wręcz rewolucyjnych, zmian doczekała się grafika. I muszę powiedzieć, że grze wyszło to na dobre. Wygląda ślicznie! Albo i nawet cudownie! Przykłady? Wszelkie menusy są gustownie ozdobione i zioną klimatem rodem z opowiadań fantasy. Zupełnie tak, jak gdyby projektował je prawdziwy, średniowieczny dekorator wnętrz! Mapy krain obfitują w detale (ponad 300 różnych obiektów!), wszystko się porusza, żyje, do tego błyszczy niczym złoto. Oczy same kleją się do monitora... Co najważniejsze, wszystko wykonano w rzucie izometrycznym, sprawiającym wrażenie trójwymiarowości! Przyznam się, że gdy po raz pierwszy zobaczyłem obrazki z Heroes Of Might & Magic 4 (a było to z rok temu) - zadrżałem. Przestraszyłem się, że taka wymuskana grafika zabije stary, sprawdzony w niejednym boju klimat gry. Dziś, kiedy widziałem już betę w pełnym biegu, wiem, że jest zgoła przeciwnie. Świat "hirołsów" pozostał magiczny i wciąż fascynuje swym niecodziennym pięknem.

Ale dość o piórkach, skoro do "obskoczenia" pozostaje mięso. Gra Heroes Of Might & Magic IV zmieniła się przecież także od środka! Przede wszystkim do boju wkroczyli bohaterowie. Ich rola nie ogranicza się już do prowadzenia stadka na rzeź - wreszcie i ci twardziele uczestniczą w starciach! Są odpowiednio napakowani w zależności od posiadanych umiejętności (łącznie 11 klas podstawowych i 37 zaawansowanych, do tego 27 umiejętności), po mistrzowsku władają magią, doskonale tną mieczem bądź - we wrażą szyję? - z łuku. Do jednej armii można ich wsadzić siedmiu - z pewnością stanowić będą nie lada siłę.



Niby nowe a czujemy się jak w domu...

Nie oznacza to jednak początku ery armii składających się tylko i wyłącznie z bohaterów! Przede wszystkim dlatego, że wystawienie bohaterów jest dużo kosztowniejsze niż szarpnięcie się na tradycyjnych wojowników. Po wtóre, nawet i bohaterowie na początku są cieniasami i przyda im się porządna obstawa. Po trzecie wreszcie,





Wow, ta panorama robi wrażenie!

Po spotkaniu z przeciwnikiem dochodzi do jednego z trzech zdarzeń. Otóż wróg może - na widok naszej armii - wziąć za pas nogi, płetwy, kopyta czy wypustki astralne - cokolwiek tam ma, :) i zwiać, gdzie ryż sieją. Może też uznać, że jest przy nas niczym Pikuś przy swej pani. W takie sytuacji oddziałek ów przyłączy się do naszej armii i wraz z nią będzie siał strach i zgorszenie. Czasem jednak odwaga nie pozwoli jego członkom wybrać żadnej z powyższych możliwości. Dochodzi wówczas do starcia. Plac boju stanowi oddzielny ekran, na którym poruszające się w ośmiu kierunkach jednostki toczą walkę w turach. Także i tu miejsce płaskiej jak deska grafiki zajął rzut izometryczny, pozwalający lepiej rozplanować ataki i w sposób pełniejszy wykorzystać cechy poszczególnych jednostek.

dostaniemy do dyspozycji aż 66 rodzajów jednostek, wśród których każdy znajdzie coś dla siebie!



Walka wygląda jednak nieco inaczej ale i tak znajomo.







I znów wrócę do grafiki - to, co widziałem na ekranie monitora, było, jest i będzie zachwycające. Wampiry z czerwoną muchą pod szyją, w wyglancowanych garniturach i dopastowanych botkach, kusznicy z kołczanami strzał na plecach, zakuci w ciężkie zbroje krzyżowcy, jednorożce o tęczowych grzywach czy ohydne trolle z kolczastymi maczugami wyglądają bardzo realistycznie, a i magicznie zarazem! Raz jeszcze to podkreślę - postęp w porównaniu z trzecią częścią gry jest gigantyczny i nawet głupia beta powala na kolana.

Przez większość czasu rozgrywka toczy się na mapie głównej, przykrytej "mgłami wojny". Nieodwiedzone tereny są dzięki nim czarne, a odkryte, ale niechronione przez wojów - szare (czytaj: niewiele na nich widać), zaś okolice całkowicie odkryte i zaludnione przez przyjazne wojska pozostają jasne niczym dobry bezalkoholowy full. Rozsiano po nich to, co zwykle - a więc wrogie watahy odszczepieńców, armie dowodzone przez potężnych przeciwników, lasy, morza, góry, skały, wreszcie miasta. Tych przygotowano zaś sześć rodzajów: Academy, Haven, Preserve, Asylum, Necropolis i Stronghold. W odróżnieniu od poprzednich gier - to właśnie z nimi wiążą się magiczne szkoły. To ważne - w Heroes Of Might & Magic IV dostępnych będzie ponad 100 czarów, a ich wpływ na przebieg rozgrywki już dziś określa się jako spory.

Nie byłbym sobą, gdybym nie napisał, że Heroes Of Might & Magic IV będzie grą, która starczy na lata. Ukończenie sześciu kampanii powinno zająć co najmniej 150 godzin. Do tego dochodzi szereg oddzielnych scenariuszy oraz edytory (tych w becie nie widziałem), pozwalające na zaprojektowanie własnych światów. Podejrzewam, że już po kilku tygodniach od premiery Sieć zaroi się od najróżniejszych dodatków i map-packów, tworzonych przez najzdolniejszych amatorów na świecie. Nie zdziwiłbym się też, gdyby na gwiazdkę pojawił się rozbudowany add-on, dorzucający nowe miasta, czary i stwory oraz oferujący kilka nowych kampanii. Jeśli chodzi o omawianą serię, to już tradycja.



Przy Heroes Of Might & Magic IV spędziłem równe siedem godzin. Kiedy okazało się, że na mnie już czas, że taksówka czeka, a pociąg rozmasowuje koła przed odjazdem... zrobiło mi się naprawdę smutno. Opuszczenie świata gry na kilka tygodni, jakie dzieli nas od premiery, przypomina bowiem rozłąkę z ojczyzną. Za granicą wszystko jest czadowe i kolorowe, ale tak naprawdę to puste słowa. Człowiek przez cały czas tęskni za domem, za fantastycznymi krainami Heroes Of Might & Magic IV i ani myśli o nich zapomnieć. Omawiany program potęgą zaś jest - i basta. Nawet wiewiórki peruwiańskie o tym wiedzą! CDA

HoM&M 4

Producent: **3DO**



Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.

Skala ocen

1 - po prostu dno + metr mułu: gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami!:)]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...
3 - cienka gra: ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.
4 - raczej cienka: ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...
5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.
7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.
8 - bardzo dobra gra: dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.
9 - doskonała gra: praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.
10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!



Aquanox

Gatunek: podwodna strzelanka ■ **Ocena**: 9 ■ **Wymagania minimalne**: W95+/W2000+, DirectX 8.0, karta 3D z 16 MB RAM (polecana z 64 MB RAM), PIII 400 MHz+ (polecamy AMD lub Pentium 700 MHz+), 128 MB RAM (zalecane 256 MB RAM) ■ **Graliśmy na**: Athlon XP 1600, 256 MB RAM, GeForce MX

...I: było całkiem nieźle



Uwagi:
Mac Abra: Fajne wizualnie - ale to tylko łupanina (podwodna wprawdzie, ale...)
Matt Riggs: Wolę jednak pograć w praprzodka - Archimedean Dynasty.
Czarny Iwan: Wygląda fajnie, łupie się świetnie. Dobra zabawa.
McDrive: Wygląda nie tylko fajnie, ale wprost świetnie, a i strzelanina wciąga, że hej!
gem: Chyba żartujesz? Prymitywne i mało pożywne jak plankton! I tyle tylko, że ten plankton wygląda naprawdę nieźle...
Eld: Szszszszsz... nieźle w porównaniu do tego, co my teraz jemy... szszszszsz.
Jedi: A są tam jakieś syrenki? To ja poproszę jedną.



Art of Magic: Magic & Mayhem

Gatunek: RTS ■ **Ocena**: 7 ■ **Wymagania minimalne**: PII300, 64 MB RAM, gigabajt miejsca na HDD, akc. min. 32 MB ■ **Graliśmy na**: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce

...I: kompowi robiło się wyraźnie słabo przy co efektowniejszych młóckach...



Uwagi:
gem: Mówienie o AoM jako o RPG jest sporym nadużyciem...
Mac Abra: Raczej RTS + RPG?
Eld: Szszszszsz... i pomyśleć, ilu redaktorów CDA można by nakarmić za budżet takiej gry ...szszszszsz.
Jedi: Eee tam, czepiasz się, ledwie by tego dla mnie starczyło.



Asy Przestworzy

Gatunek: symulator akcji ■ **Ocena**: 6+ ■ **Wymagania minimalne**: Celeron 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB ■ **Graliśmy na**: PIII 900 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

...I: szybowało aż pod niebiosa - jak MiG-21



Uwagi:
Mac Abra: Polskie Wings. Taka zręcznościówka, która udaje symulator.
Tymchoffen: No właśnie - mało oryginalne i przeciętnie wykonane.
Czarny Iwan: Cienkie jak biceps Rączki.
McDrive: He, he - raczej jeszcze cieńsze...
gem: Jak się nie je, to się chudnie - normalne... :/
Eld: Szszszszsz... właśnie! Popatrz na Henryka: jak ostatnio zmizerniał ...szszszszsz.
Jedi: Bo go kobieta rzuciła... z dziesiątego piętra.



Atlantis 3

Gatunek: przygodówka ■ **Ocena**: 9 ■ **Wymagania minimalne**: P2 333, 32 MB RAM, Win 9x/00/Me/XP, DirectX ■ **Graliśmy na**: C600, 256 MB RAM

...I: bez powodów do narzekań



Uwagi:
Mac Abra: Dobra przygodówka.
Smuggler: Jeśli grałeś w Atlantis 1 lub 2 - trójeczka obowiązkowa do przejścia!
Ugly Joe: Ładna panienka tam gra - i to wzorowana na realnie istniejącej...
Czarny Iwan: Dla fanów przygodówek (a więc na pewno nie dla Rączki).
McDrive: No, pewnie nie - zresztą kto tam przygodówki lubi...
Eld: Szszszszsz... pewnie ci, których stać na wakacje na Ibizie, a tam podobno na turystów czeka mnóstwo przygód ...szszszszsz.
Jedi: Znowu się czepiacie - a tam na pewno są jakieś syrenki.



Comanche 4

Gatunek: arcade/sim ■ **Ocena**: 7 ■ **Wymagania minimalne**: PIII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB ■ **Graliśmy na**: C900, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: w 1024 x 768 przy dużym poziomie detali za szybko nie było...



Uwagi:
Smuggler: No patrz pan, a kiedyś to był symulator...
Mac Abra: Pamiętam, kiedy pogrywałem w część pierwszą - to NIGDY nie był symulator! :)
Ugly Joe: Ale przyznasz, że gra grawituje jednak w stronę strzelaniny...
Matt Riggs: Nie ona jedna, patrz, co się zrobiło z cyklem X-Com. :(
McDrive: Ale za to potrafi wykorzystać GeForce 3 (a ponoć i 4).
gem: Jak na symulator - mizernie...
Eld: Szszszszsz... bardziej mizernie jest chyba tylko w moim portfelu ...szszszszsz.



Comar Barbarian

Gatunek: arcade ■ **Ocena**: 6 ■ **Wymagania minimalne**: Pentium II 233 MHZ, 32 MB RAM, CD-ROM 12x, WIN 95/98/ME/2000 ■ **Graliśmy na**: C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: spoczko



Uwagi:
Smuggler: Nieco chorego poczucia humoru i sporo typowej arcadówki. W sumie można pograć.
Matt Riggs: Ale czy trzeba?
Ty Moon: Nie trzeba.
Czarny Iwan: Chyba że taka potrzeba.
McDrive: Bo jak trwoga, to do... Komara. ;)
gem: ...co taki Komar może? Ile taki Komar zje?
Jedi: Wszystkim komarom w moim domciu ukręcam trąbki, więc się nie boję.





▶ Diablo Battle Chest

▶ **Gatunek**: arcade/RPG ■ **Ocena**: 8+ ■ **Wymagania minimalne**: w zależności od gry w zestawie ■ **Graliśmy na**: C 800, 256 MB RAM

▶ **...I**: tak czy siak - jak fireball :)



Uwagi:

Mac Abra: Jeśli ktoś dopiero niedawno zachwycił się Diablo - pozycja obowiązkowa. Będzie miał (niemal) wszystko w jednym pudełku.
Ugly Joe: No dobra, a jak ktoś już ma te wszystkie gierki - zakupione osobno?
Smuggler: To niech żałuje, że się sfrajerzył. :)
Czarny Iwan: Będzie miał dwa i zrobi sobie 'wash & go'.
McDrive: Albo tylko go, ludzież go-go.
gem: 'Wake me up before you go...!' ("...i zrobię jajecznicę!").
Eld: Szszszszsz... chyba z własnych jajek. No chyba że rodzina cię zasponsoruje ...szszszszsz.



▶ Evil Twin

▶ **Gatunek**: TPP ■ **Ocena**: 5 ■ **Wymagania minimalne**: PII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000 ■ **Graliśmy na**: C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

▶ **...I**: chodziło średnio, ale to był jedyny komp w redakcji, na którym gra chciała działać!



Uwagi:

Mac Abra: Za dużo buraczków, bym mógł to przełknąć.
Ty Moon: Ale kiedy na PC tak mało platformówek - na bezrybiu...
Eld: Szszszszsz... chłopaki, co byście powiedzieli na filety rybne? Podobno lód na Odrze puścił, więc można coś złowić ...szszszszsz.
Czarny Iwan: Na buraczkach to można by pociągnąć i tydzień.
McDrive: Jak ktoś lubi platformówki, to niestety konsole się kłaniają... lub konwersje z nich.
gem: Pomysł był niezły - dwie (szczupłe) osoby w jednym ubraniu. Niestety wykonanie nie dorównuje choćby malutkiej Alicji...



▶ Ghost Recon

▶ **Gatunek**: FPP/sim ■ **Ocena**: 8 ■ **Wymagania minimalne**: P2 600, 128 MB RAM, Win 9x/00, DirectX, akcelerator 16 MB ■ **Graliśmy na**: C900, 256 MB RAM, GeForce 2

▶ **...I**: no, za szybko to nie było, ale grać się da bez przykrości



Uwagi:

Mac Abra: Sensowna alternatywa dla Operation Flashpoint.
Matt Riggs: Aczkolwiek, moim zdaniem, OP nadal rządzi.
Ty Moon: Rządzi, rządzi, ale Ghost Recon to naprawdę świetna giera.
Czarny Iwan: Suuper. Można grać mimo głodu i nawet zapomnieć o nieprzyjemnym ssaniu w żołądku!
McDrive: Taaa, bo przysysa do ekranu. Choć OPF i tak lepsze.
gem: Duchem się zostaje, jak się umiera z głodu.
Eld: Szszszszsz... no to niedługo już będziemy UDUCHOWIONĄ redakcją ...szszszszsz.
Jedi: Ja wolę być syrenką.



▶ Gothic

▶ **Gatunek**: cRPG/akcja ■ **Ocena**: 9 ■ **Wymagania minimalne**: PII 400 MHz, 128 MB RAM, DirectX, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB minimum ■ **Graliśmy na**: C900, 256 MB RAM, GeForce 2, Win 98

▶ **...I**: bez problemów



Uwagi:

Mac Abra: Mówta, co chceta - sterowanie wkurza!
Matt Riggs: Trza przywyknąć, fakt. Potem już tylko łykasz gierkę jak głodny pizzę.
Ty Moon: Byle bez anchois i tuńczyka.
Czarny Iwan: Może być nawet z selerem i kalarepą.
McDrive: Znaczy się cokolwiek z czymkolwiek, byleby nie uciekało i bez much było.
gem: Z wszystkim, co mniejsze niż otwór gębowy! :O
Eld: Szszszszszsz... Gem się tłumaczy, bo dziś przyłapaliśmy go, jak zjadał pająki błąkające się po DTP ...szszszszsz.



▶ Guilty Gear X

▶ **Gatunek**: karate ■ **Ocena**: 8+ ■ **Wymagania minimalne**: C366, 64 MB RAM, Windows 9x ■ **Graliśmy na**: P 500, 256 MB RAM

▶ **...I**: Jak dobrze wykonane mawashi-geri



Uwagi:

Matt Riggs: W końcu jakaś sensowna bijatyka na PC!
Smuggler: I to w dawnym, dobrym, automatowym stylu.
Ty Moon: Z automatu to ja ci zaraz pociągnę. GGX to NAJLEPSZA bijatyka na PC.
Czarny Iwan: Lal! Świetne mordobicie, a ile kalorii przy tym się traci!
Eld: Szszszszsz... R.I.P. Iwan... a mógł przecież przeżyć jeszcze tydzień lub nawet dwa ...szszszszsz.
McDrive: Taaa, a potem zostają tylko marzenia o Władcy Much (w końcu to też białeczko).
Jedi: Wiecie co? Jesteście dzisiaj nudni. Nikt nie rozumie mnie i mojej syrenki, buuuu...!!!



▶ Knights & Merchants - The Peasants...

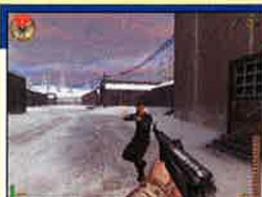
▶ **Gatunek**: RTS ■ **Ocena**: 3 ■ **Wymagania minimalne**: P233, 64 MB RAM ■ **Graliśmy na**: C900, 256 MB RAM

▶ **...I**: jak wiatrak podczas cyklonu



Uwagi:

Mac Abra: Lubię K&M - ale nie lubię, kiedy mi się sprzedaje taki sobie pack z misjami jako nową grę... :(
Matt Riggs: Faktycznie, jedną z niewielu nowości w tej grze jest nowa cena...
Czarny Iwan: A bułeczka pszenna kosztuje tylko 30 groszy.
McDrive: A najeść się można, oj, można... Swoją drogą, wiadomo przynajmniej, co głód z ludźmi robi...
gem: Widziałem kiedyś "sok z kartonu". Ciekawe jak smakuje karton... :/
Eld: Szszszszsz... NIEŹLE! Ja ostatnio wygrzebałem taki w pobliskim śmietniku ...szszszszsz.



▶ Medal of Honor

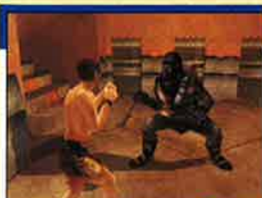
▶ **Gatunek**: FPP ■ **Ocena**: 8+ ■ **Wymagania minimalne**: C450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB ■ **Graliśmy na**: C933, 256 MB RAM, GeForce 2 32 MB

▶ **...I**: w 1024 x 768 w full detalach czasem ząbkowało. W 800 x 600 przy sporym poziomie detalizmu - jak złoto



Uwagi:

Mac Abra: Co ją mam mówić - od czasów Unreal Tournamenta nie było gry FPP, która by mnie rzuciła na kolana. Genialna!
Smuggler: Fakt - lądowanie na plaży Omaha wyrywa ślepia z głowy i serce z klaty.
Ty Moon: I nogę z trzewiami jak na minie przeciwpiechotnej.
Czarny Iwan: Zabiłem Rączkę z Panzerfausta. Porządna gra.
Eld: Szszszszsz... PANZERFAUST!!! Jak dla mnie, najlepsza płyta DARKTHRONE :) ...szszszszsz.
McDrive: Ale MP jest od Wolfa gorszy...
gem: Nie przesadzaj, Mac - prócz 'beacha' nie ma w niej niczego nadzwyczajnego. A ile buraczków...?



▶ Planet of the Apes

▶ **Gatunek**: TPP ■ **Ocena**: 5+ ■ **Wymagania minimalne**: P300, 64 MB RAM, Windows95/98/2000/ME, akcelerator ■ **Graliśmy na**: C900, 256 MB RAM, GeForce 2

▶ **...I**: ładnie, szybko, bez problemów



Uwagi:

Mac Abra: Gra taka sama jak najnowszy film - czyli delikatnie mówiąc: średnia.
Matt Riggs: Ot, taka gra akcji - nie wzbudza specjalnych emocji.
Diabolik: Bo nie graliście do końca - od połowy gry fabuła po prostu powala.
Czarny Iwan: Rzucę kwiatek na twój grób. I jeszcze tę gierkę.
McDrive: Ta, ta, tada, ta, tada, tada, tada (miał być marsz pogrzebowy, ale średnio wyszedł...).
Eld: Szszszszsz... to pewnie dlatego, że nic nie jadłeś od dwóch tygodni ...szszszszsz.
Jedi: Co oni zrobili z moim ukochanym filmem! Z porządnego dramatu s.f. wyplodzili mętne widowisko familijne! A gra nie lepsza!



▶ Rayman M

▶ **Gatunek**: wyścigi/arcade ■ **Ocena**: 8 ■ **Wymagania minimalne**: P 300, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000 ■ **Graliśmy na**: C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

▶ **...I**: szybko jak karetką pogotowia



Uwagi:

Smuggler: Stary, dobry Rayman... po kuracji odmładzającej.
Eld: Szszszszsz... chyba kuracji odtłuszczającej, czyli odwrotnie niż my ...szszszszsz.
Czarny Iwan: Stary Rayman - nie wszyscy mogą się pochwalić taką kondycją.
McDrive: Innymi słowy: jedna z niewielu platformówek na PC - a do tego jeszcze całkiem fajna!
gem: Naprawdę tłusta arcade!
Jedi: Precz z tłuszczem. Syrenki dbają o linię.
Ty Moo: Spal tego tłuściocha, człowieku!



Salt Lake City 2002

Gatunek: sportowa ■ **Ocena**: 7 ■ **Wymagania minimalne**: P 450, 128 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, 4xCD-ROM ■ **Graliśmy na**: C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: jak pomidor (co za marnotrawstwo) rzucony w Hannawalda



Uwagi:

Mac Abra: Gra raczej średnia, ale że na czasie...
Matt Riggs: No i można poskakać a la Małysz.
Czarny Iwan: Nie ma jazdy na sankach. Nie podoba mi się.
McDrive: Cóż, mnie się nie podoba nie tylko dlatego - ale taki jest już niestety standard gier olimpiadowych...
gem: ...ech, wciągnąłbym taką małyszową bułeczkę z bananem...
Jedi: Sport na monitorze - bez sensu, nie lubię takich gier. Wolę syrenki.



Serious Sam 2

Gatunek: FPP ■ **Ocena**: 9 ■ **Wymagania minimalne**: PII 400, 64 MB RAM, OpenGL, Win 9x/ME/NT/2000 ■ **Graliśmy na**: D 850, 200 MB RAM, GeForce 1

...I: bywało, że gra zwalniała. Wydaje się, że potrzeba jej silniejszego sprzętu



Uwagi:

Smuggler: Sam czasem zaczyna myśleć?! Zgroza. :)
Czarny Iwan: Ech, Sam na pewno dobrze się odżywia. Ludzie! Ile on ma energii! B. dobra giera.
McDrive: Jeśli DN4E ma mieć jakiekolwiek szanse, musi być bardziej wygadany od Sama - a to będzie baaaardzo trudne!
gem: Duke jest miękki...
Eld: Szszszszsz... to tak jak ja po dwutygodniowej (niezamierzonej) głodówce ...szszszszsz.



Sims: Randka

Gatunek: sim ■ **Ocena**: 8 ■ **Wymagania minimalne**: P 266, 64 MB RAM, akcelerator 2 MB ■ **Graliśmy na**: PIII 900 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

...I: uganiał się za laseczkami ekspresowo



Uwagi:

Ty Moo: Niby tylko dodatek, a jednak wnosi dużo nowego.
Mac Abra: Chociaż prawdę powiedziawszy, te Simsy już mi się przejadły - to jak w pizzeri: niby ciągle coś nowego, a tak naprawdę to ten sam placek z serem i różnymi dodatkami.
Eld: Szszszszsz... a co to takiego pizzeria? Jakiś luksusowy śmietnik z wybornymi odpadkami dla głodujących ...szszszszsz?
Jedi: Jeśli wy tego nie zrobicie, to ja go zastrzelę - szkoda mi patrzeć, jak się męczy.



Skoki Narciarskie 2002

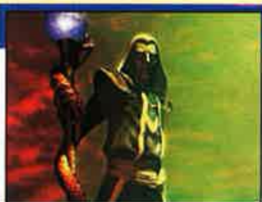
Gatunek: sportowa ■ **Ocena**: 7 ■ **Wymagania minimalne**: C266, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX, akcelerator ■ **Graliśmy na**: C900, 256 MB RAM, GeForce

...I: nieco wolniej od Małysza - co nie znaczy, że wolno :)



Uwagi:

Smuggler: Tak bez bicia, to ja jednak wolę tę niespełna megabajtową gierkę: Deluxe Ski Jumping czy jakoś tak.
Matt Riggs: Ta ma jednak lepszą grafę. :)
Mac Abra: Czy to samo powiesz o grywalności? :)
Ty Moon: A co ty wiesz o grywalności?
Eld: Szszszszsz... tyle samo, co o jedzeniu albo ferrari, czyli słyszał plotki ...szszszszsz.
McDrive: Nooo, że tu jej za wiele nie ma - a w każdym razie jest jej mniej.



Soul Reaver 2

Gatunek: TPP ■ **Ocena**: 8 ■ **Wymagania minimalne**: PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB 3D card ■ **Graliśmy na**: D 850, 196 MB RAM, GeForce 1

...I: w porządku



Uwagi:

Matt Riggs: Dla mnie - za dużo gadają w cut-scenkach. Można przysnąć.
Ty Moon: Jak po melatoninie... Chrapu, chrapu, dajcie znak, jak się skończy.
Czarny Iwan: Zgadza się. Gadu-gadu co kilka kroków. Wściec się można.
McDrive: Ale to konsolówka przeca, a one często tak mają...
gem: Razielowi (i Czarnemu Iwanowi) wyraźnie brakuje duszy...
Eld: Szszszszsz... a miało być tak pięknie. Kto by przypuszczał, że Iwan zemrze nam z głodu ...szszszszsz.
Jedi: To nie z głodu, to od spiritusu.



Star Trek Armada II

Gatunek: strategia ■ **Ocena**: 8 ■ **Wymagania minimalne**: P2 600 MHz, 256 MB RAM, akcelerator ■ **Graliśmy na**: P2 650, 256 MB RAM i GeForce DDR 32 MB oraz Athlon XP 1600 MHz, 768 MB RAM i GeForce DDR

...I: na pierwszym konfigu, przy minimalnych detalach - dało radę grać. Na tym drugim śmigało aż miło. Dziwne?



Uwagi:

Mac Abra: Niezła gra dla fanów kosmicznych strategii.
Smuggler: Szczególnie gdy ukochali Star Trek.
Matt Riggs: Na moim domowym C800 + 256 MB RAM + TNT2 - ech, szkoda mówić. :(
McDrive: No to pomilmy to milczeniem...
Eld: Szszszszsz... i w redakcji rozległ się wielki szmer burczących z głodu żołądków ...szszszszsz.



Throne of Darkness PL

Gatunek: diablowate ■ **Ocena**: 8 (polonizacja) ■ **Wymagania minimalne**: P II 266, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000 ■ **Graliśmy na**: C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: biegło tak szybko jak redakcja CDA do banku - po wypłatę



Uwagi:

Eld: Szszszszsz... aj em for hangry fader japończe ...szszszszsz.
Mac Abra: Jakaś kulinarna obsesja czy jak? IMO gra spolszczona bardzo dobrze, tu również nie bardzo miałbym się czego czepić.
Jedi: Czep się syrenki, a zakatrupię pierwszą z brzegu budką telefoniczną.



Wizardry 8

Gatunek: cRPG ■ **Ocena**: 8 ■ **Wymagania minimalne**: P233, 64 MB RAM, akcelerator ■ **Graliśmy na**: C600, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: było OK



Uwagi:

Ty Moo: Powrót na rynek w wielkim stylu. Szkoda, że to już ostatnia część...
McDrive: Coś się kończy, nic się nie zaczyna...
gem: Jeden z najbardziej wypasionych role-playów, jakie znam!
Eld: Szszszszsz... dziwne... czemu słowo "wypasiony" powoduje skurcz w moim żołądku ...szszszszsz?
Mac Abra: Na RPG to się nie za bardzo znam, ale mam wrażenie, że pod względem grafiki arcydzieło to to nie jest...
Jedi: Grafika, grafika - rozbestwili się, cholera. A czy klimat i grywalność nic już dla was nie znaczą?!



Zax PL

Gatunek: arcade ■ **Ocena**: 8+ (polonizacja) ■ **Wymagania minimalne**: PII233, 32 MB RAM ■ **Graliśmy na**: C900, 256 MB RAM

...I: czy muszę mówić, że OK?



Uwagi:

Mac Abra: CD-Projekt nie schodzi ostatnio poniżej pewnego poziomu lokalizacji, więc nie bardzo jest się czego czepić...
Smuggler: A to najgorsze, co recenzenta może spotkać. :)
Matt Riggs: Ale chciałbym mieć tylko takie problemy w recenzjach gier.
McDrive: Eeee, marudzicie - najfajniejsze są przeca niedziałające bety, nie?
Jedi: Nie znam się na betach, ale za to znam pewną syrenkę - chcesz zobaczyć?
Ty Moon: Nieeeeeeeeeeeeee!!!! Nie pokazuj nam swojej syrenki. I to publicznie!!!

GATUNEK: cRPG



Yasiu

Na najnowszą odsłonę serii Wizardry fani musieli czekać kilka ładnych lat - jeszcze trochę, a stuknęłaby dyszka. Przez ten czas gry zmieniły się nie do poznania. Z jednej strony, twórcy dzięki coraz silniejszemu sprzętowi mogą realizować coraz bardziej szalone wizje. Z drugiej, odczuwa się bolesny brak nowatorskich pomysłów i większość nowości to rzeczy wtórne. Wizardry 8 nie siliło się na oryginalność - to typowy, old schoolowy cRPG, gdzie największą radość czerpie się z eksploracji, walki, a więc ze zdobywania doświadczenia i skarbów.

Wizardry 8 jest prawdopodobnie ostatnią częścią tego cyklu i aż się prosi, by napisać, jakie problemy miał Sir-Tech wydając ją - ale to nie miejsce i czas. Jeśli śledziliście doniesienia branżowe w ciągu ostatniego roku, wiecie, o co chodzi. Jeśli nie - musi wam wystarczyć informacja, że W8 jest prawdopodobnie ostatnią grą wypuszczoną przez Sir-Tech.

Gierka mieści się na trzech krążkach. Maksymalna instalacja zajmuje około 1,8 GB, ale rezygnując z kopiowania na dysk filmów oraz plików z poziomami, można ilość wymaganego miejsca zmniejszyć o jakieś 700 MB.



Na szczęście gry RPG to nie tylko grafika...

W wydarzenia, których będziemy świadkiem i uczestnikiem, wprowadza intro. Wbrew obowiązującym standardom nie zrealizowano go w pełnym trójwymiarze przy użyciu palących procesory efektów. Postawiono na prostotę, ale stylową, naprawdę miłą dla zmysłów i co ważne - zawierającą całą potrzebną treść.

Pora zacząć grę. Szczęśliwi posiadacze poprzedniej części, a w szczególności zapisanego po ukończeniu stanu gry, mogą dokonać importu drużyny. Zapewne takich maniaków nie znajdzie się wielu. W7 to gierka stara, a jej wznowienie (na jednej płycie CD - razem z wszystkimi innymi częściami) w polskich sklepach raczej się nie pojawi. Jednak dla tych nielicznych - proszę bardzo. Wprawdzie wprowadzono kilka ograniczeń, ale dzięki nim gra się ciekawiej, postacie nie są przegięte.



Dla leniwych przygotowano piętnaście różnych postaci, z których bez problemu, jak z oferty agencji matrymonialnej, da się złożyć ciekawą drużynę. Cała zabawa polega jednak na samodzielnym odegraniu roli boga. Nie dość, że miło się gra samodzielnie stworzoną drużyną, to jeszcze sam proces tworzenia bohaterów w W8 dla każdego miłośnika cRPG będzie prawdziwą przyjemnością, a nie katorgą - jak to często bywa.

Powód jest prosty: system, na którym bazuje gra, rozwijał się wraz z nią przez wiele, wiele lat. Doprowadziło to do tego, że jest on jednym z najbardziej rozbudowanych w grach komputerowych, a przy okazji dającym graczowi naprawdę ogromne możliwości kreowania bohatera. Do wyboru mamy piętnaście profesji oraz jedenaście ras. Od poprzednich części "ósemka" różni się tym, że nie musimy losować współczynników, licząc, że będą one wystarczające dla wybranej profesji. Tu punkty rozdziela się z puli i wszystkie kombinacje ras oraz profesji są swobodnie dostępne. Od ilości kombinacji kręci się w głowie, szczególnie że wszystkie wydają się atrakcyjne, a drużyna może na początku liczyć maksymalnie sześciu członków.

Każda kombinacja to - rzecz jasna - inne zdolności specjalne, inne poziomy atrybutów i inne umiejętności. W pewnym stopniu również inne podejście do gry. Teoretycznie każda rasa może wykonywać dowolny zawód i co ciekawe - sprawdza się to w praktyce. Skrzat ninja może początkowo będzie dość kruchy, ale z czasem stanie się groźnym przeciwnikiem. Podobnych niesamowitych połączeń jest całe mnóstwo, a odkrywanie ich to jeden z atutów W8. Ogólna zasada jest taka, że od wybranej rasy zależy wielkość puli punktów, dzięki którym modyfikujemy postać, natomiast od profesji zależy, jakie umiejętności specjalne będzie miała postać. Podkreślam, że jest to uproszczenie, od którego zdarzają się wyjątki. Przy tak ogromnym wyborze trudno dobrać skład drużyny. Jest to oczywiście sprawa indywidualna, ale pewnych zasad trzeba przestrzegać - fizole do zadań fizycznych, a psychole do psychicznych, do tego trochę kombinatorów od otwierania zamków, jakiś śpiewak, może też klecha. W sumie wychodzi, że i dziesięć osób w drużynie byłoby mało. Tak to jest, mówiąc w wielkim skrócie.

Wybrany zawód i rasa determinują początkowy poziom siedmiu podstawowych cech psychofizycznych. Te modyfikujemy, korzystając z pewnej puli punktów - różnej w zależności od... niespodzianka - wybranego zawodu i rasy. Podobnie wygląda cała reszta procesu kreowania bohatera. Muszę przyznać, że wszystko to jest niesłychanie proste, a jednocześnie bardzo rozbudowane i niesamowicie szczegółowe. Ustaliwszy poziom cech, musimy jeszcze wybrać umiejętności naszej postaci, a jeśli będzie ona władać magią - również czary. O ile rozdzielenie paru punktów pomiędzy dostępne umiejętności nie jest zazwyczaj problemem, wybór czarów na początek może nim być. Zaklęć jest kilka, wszystkie przydatne, a wziąć można bardzo mało. Ale od zawsze wiadomo, że czarodzieje nie mają łatwo.

Sam koniec to już bułka z masłem. Wybieramy jeden z mnóstwa portretów, pełne imię, ksywkę i to już prawie wszystko. Prawie, bo należy jeszcze wybrać głos, którym będzie się odzywał bohater - tu W8 przebija wszelkie produkty Bioware i oferuje naprawdę szeroki wybór. A kto jak kto, ale ekipa z Sir-Techa wie, jak powinni odzywać się ludkowie z ekranu monitora.

Po stworzeniu sześciu bohaterów można rozpocząć grę. Można to zrobić wcześniej, ale chyba najlepiej gra się pełną drużyną. Mając za sobą parę zarwanych przez W8 nocy, mogę z całą odpowiedzialnością stwierdzić, że - przynajmniej za pierwszym razem - nie ma co się długo zastanawiać nad składem ekipy. Ważne jest, żeby był ktoś walczący, ktoś leczący i ktoś rzucający czary ofensywne. Nic się jednak strasznego nie stanie, jeśli kogoś takiego zabraknie. W czasie gry do drużyny dołączają bohaterowie niezależni, a i nasi herosi przy awansie na poziom mogą zmienić "zawód", zachowując zdobyte do tej pory umiejętności. Zresztą to właśnie dobór i rozwój bohaterów są chyba najsilniejszym atutem gry. Tu dwoma różnymi drużynami gra się inaczej - ale zawsze ciekawie. Ale na razie dość o tym...

Na początek, dla nieobeznanych z serią Wizardry - niespodzianka. Nieczęsto przecież gra kojarzona z fantasy rozpoczyna się w momencie katastrofy statku kosmicznego. Zawsze musi być ten pierwszy raz. Nasza drużyna leciała owym pojazdem i dzięki udziałowi osób trzecich już nie leci. Miast tego na plaży nad jeziorkiem, a w pobliżu, leży wrak pojazdu. Podnosi na duchu widoczne nieopodal dzieło ludzkich rąk (no ew. nieludzkich). Ścianę budynku i wejście do niego. Najpierw jednak trzeba sprawdzić, czy nikomu nic się nie stało, zrobić kilka próbnych kroków itp.

Ponieważ w grze nie ma żadnego samouczka, a do instrukcji zagląda się dopiero w połowie gry, pierwsze chwile służą zapoznaniu się z interfejsem. Pozwólcie, że poświęcę mu kilka zdań, bo naprawdę warto. Mimo iż naprawdę rozbudowany - jest on bardzo prosty w obsłudze. Już po kilku chwilach wiadomo, gdzie kliknąć, żeby zdobyć potrzebną informację lub uzyskać jakiś efekt. Wprawdzie początkowo miałem niejakie problemy z prowadzeniem walki, ale trwało to dosłownie pięć minut, zanim załapałem, w czym rzecz i co jest co. Zresztą więcej na ten temat poczytajcie w ramce.

Główny ekran gry pomyślano dość ciekawie. Nie ma w nim nic nadzwyczajnego, oprócz możliwości przełączania trzech różnych trybów pokazywania świata oraz interfejsu. Różnią się one tylko i wyłącznie wielkością okna, w którym wyświetlana jest grafika, oraz ilością widocznych naraz na ekranie informacji - mniej lub bardziej istotnych dla przebiegu rozgrywki. Przełączanie między trybami wymaga jednego kliknięcia myszą, więc w każdej chwili można dostosować ekran do aktualnej sytuacji. Rzecz ciekawa, chociaż w praktyce raczej nieużywana, chyba że ktoś nie może wyświetlać wyższych rozdzielczości, w których to widać - zarówno odpowiednio duży fragment świata gry, jak i wszystkie potrzebne informacje oraz przyciski.

Ech, ciepło się robi na sercu na takie stare, dobre klimaty :)

Oprócz klasycznych przycisków i wskaźników znajdziemy w interfejsie W8 dwie ciekawostki. Pierwsza to radar pokazujący lokalizacje przeciwników względem nas oraz przedmiotów, które już zauważyliśmy. Rzecz czasem dość przydatna, ale nie za często - ot, wspaniałe, gdy zgubimy jakiś drobiazg albo gdy chcemy sprawdzić, którędy ucieka przeciwnik. Druga ciekawa rzecz to specjalny edytor pozwalający na ustalenie szyku, w jakim porusza się drużyna. Szkoda tylko, że po paru godzinach grania okazuje się, że tak naprawdę żaden szyk nie jest dobry i prać po mordzie musi umieć każdy członek drużyny. Cóż - z jednej strony, to bardziej realistyczne, ale z drugiej - niezgodne z kanonem, gdzie wątli magowie chowają się za plecami dzielnych wojowników i są tam względnie bezpieczni. Ale w graniu wcale to nie przeszkadza.

Oprócz ekranu głównego możemy również zapoznać się dokładniej z każdą z postaci. Składająca się z kilku ekranów informacja zawiera wszystko, co chcielibyśmy wiedzieć i nawet więcej. Wszystko - od ekwipunku po aktualne modyfikacje cech, wynikające z zaklęć i przekleństw rzuconych na bohatera, znajduje się o kilka kliknięć od głównego ekranu gry.

Magie magii

Warto przy okazji dodać kilka słów na temat magii. W grze dostępnych jest dziewięćdziesiąt zaklęć, podzielonych na sześć dziedzin. W każdej z nich czarujący ma inną ilość punktów magii oraz inny poziom umiejętności. Każdy czar można rzucić na wybranym poziomie mocy - o ile posiadamy odpowiednią liczbę punktów magii. Fireball na pierwszym poziomie służy do odpalania papierosa, na szóstym zastępuje bombę atomową - tyle tylko, że im większa jego moc, tym trudniej go rzucić. Nawet początkujący mag może rzucać potężne zaklęcia, ale ryzyko jest spore: czar może po prostu nie wyjść albo co gorsza, odwrócić się w stronę rzucającego. Dlatego trzeba cierpliwie trenować, a efekty będą oszałamiające. Czary w W8 używane są nagminnie, a autorzy bynajmniej nie utrudnili graczom zabawy z nimi.

Przeglądnięcie tego wszystkiego trwa dobrą chwilę, informacji jest jak na jeden raz za dużo. Każda umiejętność, każdy kawałek sprzętu, każdy czar - dosłownie wszystko - opatrzono wyczerpującym komentarzem wyjaśniającym, co to dokładnie jest, skąd się bierze i co daje. Tego właśnie brakuje mi w wielu grach, a ciągłe wertowanie podręcznika w celu sprawdzenia, np. ile ran zadaje czar, jest nużące oraz irytujące.

Ostatnim elementem interfejsu, o jakim wspomnę, jest mapa, bez której łatwoby się zgubić w dość dużym świecie W8. Prawdę mówiąc, w porównaniu do automap z innych gier ta w Wizardry 8 należy do najlepszych, jakie widziałem do tej pory. Skalowalna, można ją oglądać z każdej strony, pokazuje wszystko to, co jest nam potrzebne - o ile tylko byliśmy już w danym miejscu. Dzięki funkcji opisu możemy zawrzeć raport o wybranym miejscu, dzięki czemu nie zapomnimy o ważnych lokalizacjach.

Dość jednak o interfejsie. Poświęciłem mu nieco zbyt dużo miejsca, a tyle jeszcze do napisania. Ruszam w drogę. Niedaleko dochodzę - już po kilku krokach znajduję skrzynkę - to parę sztuk ekwipunku ocalałego ze statku. Pierwszy znaleziony skarb - będzie ich dużo, dużo więcej. Dla cennych znalezisk opłaca się mieć w drużynie spostrzegawczego Rangera oraz chodzić jak największymi zakosami. Nigdy nie wiadomo, gdzie znajdziemy coś ciekawego, dlatego szwędanie się po terenie gry jest jak najbardziej wskazane i premiowane. A jest gdzie się kręcić, obszar gry jest ogromny i obejmuje mnóstwo różnych i dziwnych miejsc, takich jak np. port kosmiczny. Wszędzie kryją się nowe wyzwania - aż czasem ciężko się zdecydować, które z nich podjąć. Ale na tym właśnie polega gra. Fabuła toczy się do przodu, gdy jej na to pozwalamy, ale mamy pełną swobodę ruchów, a że świat jest duży i rozbudowany - zabawy jest mnóstwo. No, chyba że ktoś nie lubi walczyć. Siekania w Wizardry 8 jest całe mnóstwo.

Kiedy porównuję Wizardry 8 do konkurencji z Bioware, wydaje mi się, że zakochają się w tej grze raczej fani Icewind Dale'a niż Tormenta, kochający klasyczną "wyżynkę" w starym dobrym stylu.

Według informacji podanych na stronie internetowej W8, świat gry zamieszkuje około trzystu różnych potworów. Niektóre wprawdzie są do siebie bardzo podobne, wręcz identyczne, ale różnią się umiejętnościami, siłą czy odpornościami. Dlatego atak frontalny bez zbadania gruntu może



Tu robi się nie tylko ciepło - ale i gorąco...

się źle skończyć. Zanim dojdzie do walki, należy sprawdzić, z czym mamy do czynienia. Wystarczy kliknąć przeciwnika i w zależności od poziomu odpowiedniej umiejętności dowiemy się (lub nie) przydatnych rzeczy.

Sama walka może się odbywać w dwóch trybach. Czas rzeczywisty przydaje się tylko wtedy, gdy silne postacie trafią na słabych przeciwników. Zazwyczaj walkę rozgrywa się w trybie turowym, który - muszę przyznać - zrealizowano całkiem sprytnie. Nie wystarczy ciągle atakować, żeby wygrać, trzeba też trochę pogłówkować. Odpowiednie połączenie zaklęć, przedmiotów i czarów pozwoli rozłożyć każdego przeciwnika.

Podczas podróży spotyka się sporo bohaterów kierowanych przez komputer. Prawie z każdym można porozmawiać, a większość ma nam coś ciekawego do powiedzenia. Niektórzy z nich przyłączą się do drużyny - tak można uzupełnić ją o brakujące profesje. Wspominam o tym jednak z innego powodu. W8 to jedna z niewielu gier, w których umiejętność porozumiewania się jest istotna, a jej rozwijanie przynosi profity. Jeśli nasi bohaterowie ledwo bełkocą i co drugie słowo wstawiają soczysty przecinek, nici z rozmowy z niektórymi napotkanymi osobami. Co wtedy? Ano rzecz w Wizardry absolutnie przewspaniała, czyli trzeba nad umiejętnością popracować.

To, że po walce dostajemy doświadczenie, a umiejętności strzeleckie tudzież szermiercze rosną, to rzecz naturalna. Ale to, że każda umiejętność



Na swej drodze spotkamy czasem bardzo dziwaczne stwory.

rośnie, jeśli jej używać, to już sprawa znacznie ciekawsza. Właśnie dzięki temu możliwe jest to, że z bełkoczącego chama zrobimy elokwentnego i wygadanego jegomościa. Trzeba tylko ćwiczyć. Przyznacie chyba, że to całkiem miłe rozwiązanie problemu? A jak cieszy każda informacja o zwiększeniu poziomu którejś - dowiecie się, kiedy zagracie. Zobaczycie, co to jest współzawodnictwo między kilkoma postaciami - która jest lepsza od pozostałych.

Autorzy gry w interesujący sposób połączyli opisane przed chwilą poprawianie umiejętności - poprzez ich trening, ze zdobywaniem punktów doświadczenia oraz skakaniem na kolejne poziomy. Dla każdego coś miłego. Doświadczenie zdobywa się klasycznie - za wygrane walki i wykonane zadania. Odpowiednia jego ilość powoduje, że postać przechodzi na kolejny poziom doświadczenia. Wtedy to gracz ingeruje w jej dalszy rozwój. Zwiększa wybrane cechy oraz umiejętności, korzystając z wyznaczonej puli punktów. Postacie czarujące co poziom mogą wyuczyć się jednego nowego zaklęcia. Najciekawsza jest jednak możliwość zmiany profesji przy skoku na kolejny poziom. Wprawdzie niektóre są niedozwolone, ale i tak można dobrze wyszkolonego wojownika zmienić w kogoś innego. Można, ale nie trzeba. Znów - możliwości jest sporo, a ich odkrywanie zabiera długie godziny, dni...

I to własnie jest - moim zdaniem - największym atutem ostatniego (oby nie) dzieła Sir-Techu. Samo wałęsanie się po okolicy, uśmiercanie kolejnych, fakt, ciekawych potworów, zbieranie coraz to potężniejszego sprzętu i tak dalej to nie wszystko, to mogłoby się szybko znudzić. Jednak możliwości rozwoju drużyny i sposób, w jaki to przebiega, oraz kontrola, jaką ma nad tym gracz, sprawiają, że gramy po to, żeby zdobyć kolejny poziom, by Heniu stał się lepszy we władaniu mieczem od Stefana, a w końcu, by sprawdzić, jak kopie ten najpotężniejszy fireball, gdy się w końcu uda. A może warto by sprawdzić, jak by to wszystko wyglądało z drużyną zaplanowaną w całkiem inny sposób? Proszę bardzo. Nie spędziłem nad nią jeszcze na tyle dużo czasu, żeby samemu wysnuć taką opinię, jednak po tym, co widziałem, zgadzam się z opiniami wielu zachodnich graczy. Granie po raz drugi czy trzeci jest jak najbardziej zabawne - inna drużyna za każdym razem - to inne podejście do gry.

Szkoda tylko, że Wizardry 8 ma kilka wad. Dla wielu - ale nie dla mnie - główną z nich będzie oprawa graficzna. W8 ładnych kilka lat "stało na warsztacie" i to niestety widać po engine'ie graficznym. Fakt, że to pierwsza gra 3D stworzona przez tych autorów nie świadczy na jej niekorzyść, przeciwnie, jak na pierwsze dzieło wygląda to całkiem nieźle. Tylko że szybko zauważamy monotonię, brak szczegółów, kanciastość... Fakt, rewelacyjnie zrobiono światła, efekty czarów, ale mogłoby to wszystko wyglądać odrobinę lepiej.

Wydaje mi się też, że gdyby fabuła była nieco bardziej rozwinięta, większa ilość graczy mogłaby się przekonać do Wizardry. Porównując do konkurencji z Bioware, wydaje mi się, że W8 bardziej spodoba się tym, którzy przedkładają Icewind Dale nad Torment, a nawet BG. Słowem - siekanina, ale miła, brakowało mi takiej.

STRONY WWW

Szukając informacji o całej serii, znalazłem kilka ciekawych stron. Myślę, że warto się z nimi zapoznać.

http://www.tk421.net/wizardry/wizardry.shtml - opis wszystkich części składających się na serię Wizardry: mapy, czary i solucje.

http://www.wizardryrealms.com/ - witryna traktująca o Wizardry 8 i 7 - mnóstwo ciekawych informacji przydatnych każdemu graczowi.

http://www.iosphere.net/~eric/wizardry/ - mapy, solucje, grafiki, patche - głównie nowsze części serii.

INFO

8

Producent: Sir-Tech **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** www.wizardry8.com
Wymagania: P233, 64 MB RAM **Akcelerator:** niezbędny

(+) tworzenie i rozwój postaci ■ interfejs ■ ogólnie - klimat

(−) lekko archaiczna grafika ■ ostatnia część cyklu :(

GATUNEK: NAWALANKA

COMAR BARBARIAN

Eld

Nieczęsto zdarza mi się rozpocząć przygodę z jakąś grą od histerycznego ataku śmiechu, a tak właśnie stało się w przypadku Comara Barbariana. Gry, która obrosła już legendą w branży głównie z powodu, że kilkakrotnie zmieniany był jej wydawca. Ostatecznie tworzony przez DGU Interactive wyszedł w barwach Techlandu, a wspomniany wcześniej szum sprawił, że Comar Barbarian był jedną z bardziej oczekiwanych produkcji naszego rodzimego rynku gier (również dlatego, że tak naprawdę ostatnio nie mamy się za bardzo CZYM chwalić).

Długo by można było opowiadać, jaką fabułę przygotowali twórcy Comara. Opowieść o wojnie Mrówderców z Mrówkodziadami oraz historie życia dwóch głównych bohaterów zostały podane w sposób wyczerpujący, a nade wszystko przezabawny. Nie sposób nie tarzać się ze śmiechu, kiedy się słucha, jak to nasz dzielny Comar udał się po nauki do klasztoru Szał-lin. Takich zabawnych kwiatków jest całe mnóstwo i doprawdy zdrowo się uśmiałem. Szkoda więc, że ten humor pojawia się przed grą właściwą, a w samej grze jest go zdecydowanie mniej. Tam wypowiedzi napotkanych postaci są po prostu sztywniackie i w niczym nie odbiegają od standardów przyjętych w przygodówkach czy erpegach. Jedyne, co śmieszy, to imiona przeciwników oraz NPC, jak np. Brutalny Darek, Krab Tadeusz, Marian Lwie Serce czy



Choć to Comar, potrafi także uderzyć pięścią.

Żabor Wielki Zbych (pozdrowienia dla Inferniaka :D). Szkoda, bo wypowiedzi postaci są dość długie, więc można było doprawić je szczyptą tego zwariowanego humoru.

Czymże jest Comar? Najprościej rzecz ujmując - to prymitywna (tak!) nawalanka z elementami przygodówki, jak twierdzą twórcy. Tyle że zlecane bohaterowi questy są, jakby to delikatnie ująć, nadzwyczaj mało złożone. Tak czy inaczej jest to, jak dla mnie, z pewnością gra akcji. Sterujemy bohaterem wybieranym z dwójki herosów, a mianowicie: Comara Barbariana i Ronina Romka. Ten pierwszy to typowy mięśniak, a drugi zwinny eks-samuraj. Skąd my to znamy? Dla tych, którzy w swym umysłowym "configu" mają włączoną opcję amnezji, podam dwa legendarne zestawy "wielki bezmózgowiec i mały spryciarz" - Kajko i Kokosz oraz Asterix i Obelix.

Czego skutkiem jest częstokroć mokra plama na ziemi.



W tej skrzynce może kryć się niemiła niespodzianka. Lepiej potraktować ją mieczem.

Wybór postaci nie ma większego znaczenia, aczkolwiek dwaj bohaterowie inaczej walczą. Comar uderza przeciwników przede wszystkim potężną pięścią, choć umie także zaatakować ryjkiem i mieczem. Romek natomiast wspiera swoją sztukę walki dźganiem przeciwników na kilka sposobów białą bronią oraz potrafi, kiedy trzeba, rzucić beczką. Przeciwnicy zresztą nie są jakąś większą przeszkodą. Taki Stiopa czy Nieomylny Kazio to jednostrzałowcy. Rozprawa z nimi nie trwa długo. Co innego wprawny w sztuce magicznej Leśny Mak czy zmechanizowany Czołgista Szalony Marek, chociaż i tak nie sprawiają zbyt wielkiego problemu. Cóż się jednak dziwić, skoro Co-



Ten miłusi zielony potwór służy jako transportowiec Comara.

INFO

6

Producent: DGU Interactive **Dystrybutor:** Techland **Internet:** http://www.comar.dgu.pl **Wymagania:** Pentium II 233 MHZ, 32 MB RAM, CD-ROM 12x, karta dźwiękowa, WIN 95/98/ME/2000 **Akcelerator:** nie

- humor
- nie wymaga używania szarych komórek
- dla małoletnich niezła zabawa

- dość szybko się nudzi
- do dźwięku można mieć pewne zastrzeżenia
- nie zawsze głos lektora zgadza się z napisami

Comar potrafi uciąć.

mar Barbarian jest kierowany do małoletnich "klawiaturopsujów"?

Zawsze lubiłem komiksową grafikę z ręcznie malowanymi tłami. Nic zatem dziwnego, że Comar Barbarian wizualnie mi się podoba, aczkolwiek nie jest to klasa, jaką prezentował Discworld 2 czy Escape From The Monkey Island. Nie przypadła mi do gustu zwłaszcza liczba oraz intensywność kolorów. Gra wygląda jak dzieło zarzucić jednego - że się starają. Warto także zaznaczyć, że lektor - nie wiedzieć czemu - przeważnie wypowiada więcej słów, niż pojawia się ich na ekranie. To taki maleńki buraczek.

Największe jednak zdumienie wzbudziło u mnie pudełko, a dokładniej to, co



Leśny Mak jest wymagającym przeciwnikiem.



Comar potrafi uciąć.

niezrównoważonego psychicznie malarza. Dla młodszych graczy jest to jednak chyba zaleta, bo który z dzieciaków nie lubi, gdy ekran ocieka orgią barw? Trzeba jednak obiektywnie przyznać, że pod względem ilości szczegółów lokacje Comara imponują. Kwiatki, drzewka, ptaszki i dziesiątki innych drobiazgów powodują, że nie sposób zarzucić autorom, że się nie postarali.

Interesująco, może lepszym słowem będzie: "zabawnie", programiści przyrządzili postacie występujące w grze. Nie sposób się nie uśmiechnąć, patrząc na wzorowanego na filmowym Conanie przypakowanego Comara czy prosiaka z mieczem samurajskim w dłoni i kucykiem na głowie. Przeciwnicy również wzbudzają ten sam odruch szczerzenia kłów. Do klimatu gry nieźle pasuje muzyka, choć gdy po raz pierwszy ją usłyszałem, stwierdziłem, że to jakaś koszmarna pomyłka. Jednak te z pozoru banalne dźwięki współgrają z pozostałymi elementami. Irytujące z kolei, i to w większości, są głosy bohaterów oraz NPC. Nie czepiam się lektora odczytującego życiorysy obu bohaterów, ten ma całkiem ciekawy tembr, ale mam wrażenie, że źle akcentuje wypowiedzi. Zamiast mieć do czynienia z naturalnie wypowiadanymi zdaniami, słyszymy sztywne, niemal podręcznikowe zdania. Nie ma nawet sensu pisać o pozostałych lektorach, gdyż ci są jeszcze gorsi, aczkolwiek nie można im na nim przeczytałem. Otóż, okazuje się, że kilka serwisów internetowych wystawiło Comarowi bardzo wysokie oceny. Delikatnie rzecz ujmując - dziwne. Bo moim zdaniem, jest to gra bardzo przeciętna. Na pewno nie jest to produkt przełomowy, jak sugerują oceny - nawet jak na polskie warunki. Ot, zwykła gra akcji z minimalnymi domieszkami przygodówki, przyprawiona uczciwą dawką komizmu.

Bohaterowie

Comar Barbarian - z cherlawego komara po pobycie w klasztorze Szał-lin przeistoczył się w nieprawdopodobnie silnego owada, który wędruje po świecie, pomagając innym. Walczy przede wszystkim pięściami, ale nie stroni także od miecza.

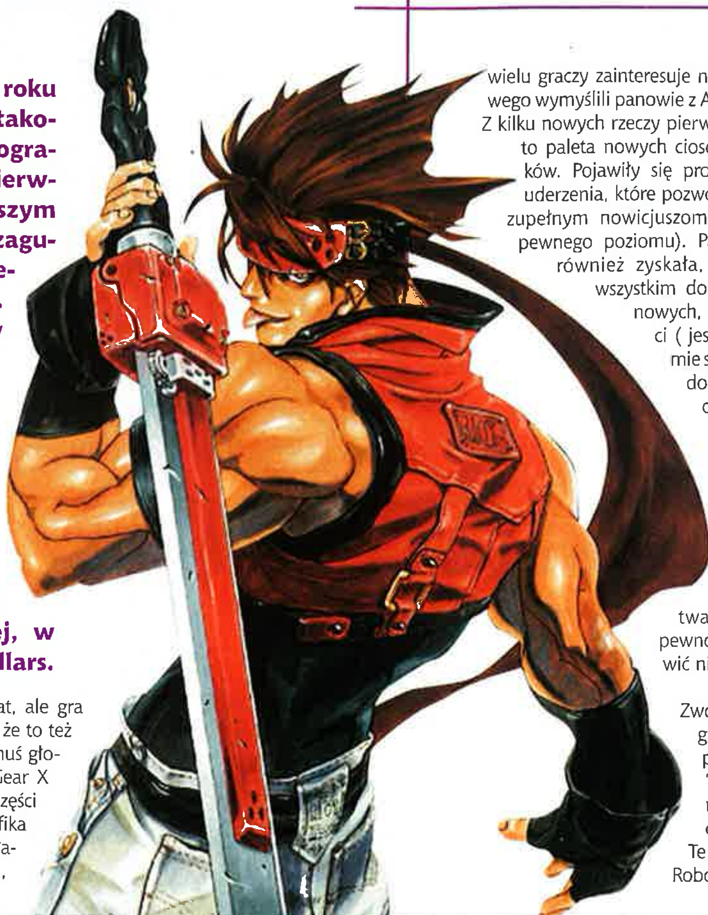
Ronin Romek - kiedyś samuraj Cesarza, który zakochał się z wzajemnością w jego córce. Po odkryciu romansu Cesarz skazał go na wygnanie. Od tej pory błąka się po świecie. Jego atutem jest szybkość i waleczność. Świetnie posługuje się mieczem lub kijem.

GATUNEK: KARATE

Guilty Gear X

Czarny Iwan

Story Guilty Gear X rozgrywa się w przyszłości roku 2180, kiedy to genetycznie ulepszeni ludzie zaatakowali i zniszczyli rząd Ziemi. Ta biologicznie zaprogramowana broń służyła ślepo jednemu panu. W pierwszej części gry był to Justice, który zginął w pierwszym Turnieju, pozostawiając Gears oszołomionych i zagubionych (bez kontroli zaimplementowanych systemów komputerowych tracą bowiem cel i wolę). Guilty Gear X rozgrywa się w rok po turnieju, kiedy żołnierze Justice zyskują nowy, autonomiczny system kontroli. Mogą teraz działać samodzielnie i znowu stanowią broń ostateczną i niemal niepokonaną. Zrekonstruowany rząd planety ma teraz nielichy problem do rozwiązania. Ceną nie jest jedynie zniszczenie centrum rządowego Ziemi, ale również powstrzymanie chaosu i bezprawia, które czekają błękitną planetę w razie przegranej. Władza decyduje się na odwrócenie uwagi żołnierzy Justice i organizuje ostateczny turniej, w którym zwycięzca może zdobyć 500 000 World Dollars.



Historia przypomina nieco Mortal Kombat, ale gra jest zupełnie inna. Oczywiście poza tym, że to też mordobicie, w którym trzeba urwać komuś głowę lub zrobić kuku na muniu. Guilty Gear X najbardziej zbliżone jest do ostatnich części Street Fightera. Dwuwymiarowa, rysowana grafika w mangowym stylu również przypomina tę właśnie serię. Ponieważ Guilty Gear X jest sequelem, wielu graczy zainteresuje na pewno, co nowego wymyślili panowie z Arc System Works. Z kilku nowych rzeczy pierwsze, co się czuje, to paleta nowych ciosów dla zawodników. Pojawiły się proste, uniwersalne uderzenia, które pozwolą pograć nawet zupełnym nowicjuszom (oczywiście do pewnego poziomu). Paleta combosów również zyskała, jednak przede wszystkim dokoptowano kilka nowych, świetnych postaci (jest ich teraz w sumie szesnaście, tzn. 14 dostępnych i dwie do odblokowania). Teraz już chyba każdy będzie mógł wybrać zawodnika, który pasuje do jego stylu walki. Nowe twarze w grze na pewno warto przedstawić nieco bliżej.

Zwolennicy wrestlingu, pieczonych prosiaków i kija "bejzbolowego" na pewno pokochają Potemkina. Ten facet zabiłby Robocopa jedną ręką.



Ky Kisko

Wzrost: 155 cm
Waga: 57
Kolor oczu: niebiesko-zielone
Miejsce urodzenia: Francja
Hobby: kolekcjonuje filiżanki do kawy
Ulubione: uśmiechnięte twarze
Nie lubi: Sol Badguy

Info: Śmiertelnie groźny przeciwnik. Moralność uważa za naczelną cnotę. Wierzy w sprawiedliwość i prawo. Charyzmatyczny mistrz miecza - wyznaczony na przywódcę "Sacred Order of Holy Knights", kiedy miał tylko 16 lat.



May

Wzrost:: 158 cm
Waga: 47 kg
Kolor oczu: czarne
Miejsce urodzenia: nieznane
Hobby: myślenie o Johnny'ym
Ulubione: Johnny
Nie lubi: włoskich potraw

Info: Straciwszy rodziców w dzieciństwie, May porwał pirat Johnny - z nim uprawiała korsarski proceder. Mimo że życie na okręcie było twarde i okrutne, Johnny oczarował May uprzejmością i rycerskością. Tuż przed urodzinami Johnny'ego May postanawia dać mu wspaniały prezent. Nie ma jednak pieniędzy... więc postanawia wygrać Turniej.



Faust

Wzrost: 283 cm
Waga: 56 kg
Kolor oczu: nieznany
Miejsce urodzenia: nieznane
Hobby: nieznane
Ulubione: nieznane
Nie lubi: nieznane

Info: Faust był niegdyś dobrym człowiekiem i jednym z najlepszych chirurgów na świecie. Popełnij jednak drobny błąd podczas operacji. Jego młodziutka pacjentka zmarła z tego powodu. Faust wpadł wówczas w morderczy szał. Został pojmany, osądzony i wysłany do więzienia dla niezrównoważonych i szczególnie niebezpiecznych psychopatów. Poprzedni Turniej dał mu szansę na powrót do normalnego życia. Faust traktuje Turniej jako lekarstwo na niewyobrażalne poczucie winy, które go nęka.



Baiken

Wzrost: 164 cm
Waga: 44 kg
Kolor oczu: brzoskwiniowy
Miejsce urodzenia: Japonia
Hobby: picie (sake)
Ulubione: Tokkuri (butelka sake)
Nie lubi: posągu Tanuki

Info: Odważna kobieta oddana całym sercem sztuce wojennej. Bardzo porywcza - najpierw uderza, a później zadaje pytania. Kieruje się pragnieniem zemsty, które drąży ją od dzieciństwa. Wówczas to Instytut Japoński został najechany, a rodzice i przyjaciele Baiken zostali zabici na jej oczach. Za masakrę odpowiedzialni byli Gears, ale Baiken zapamiętała dokładnie tego, który - stojąc między kreaturami, przyglądał się jej zimnym wzrokiem. Baiken nigdy nie zapomniała rzezi i będzie szukać tajemniczego "człowieka", aż znajdzie go i dopełni zemsty.



Sol Badguy

Wzrost: 183 cm
Waga: 74 kg
Kolor oczu: czerwonawobrązowe
Miejsce urodzenia: Ameryka
Hobby: słucha muzyki Queen
Ulubione: album Queen: "Sheer Heart Attack"
Nie lubi: wielkiego wysiłku

Info: Do jego powstania doprowadziły badania nad bronią biologiczną. Ponury i zamknięty milczek. Mówi tylko wtedy, kiedy jest to konieczne. Niezwykle precyzyjny podczas walki. Sol spędził ostatnie 150 lat jako łowca, aby ukryć własną przeszłość. Jest odporny na upływ czasu, może tworzyć własne kopie i teleportować się. Nienawiść do Gear pcha go w poszukiwaniu pozostałych Gears i naukowców, którzy go stworzyli. Po śmierci Justice Gears z całego świata mieli zaprzestać działalności, jednak po pewnym czasie stali się samodzielni. Sol wyrusza na Turniej, by spotkać swoich wrogów.



Potemkin

Wzrost: 244 cm
Waga: 650 kg
Kolor oczu: białe
Miejsce urodzenia: Zepp
Hobby: szkicować obrazki
Ulubione: pudełko niewiarygodnych ołówków imperialnych
Nie lubi: ołówków, które nie wytrzymują nacisku czterech ton

Info: Potemkin jest dawnym żołnierzem-niewolnikiem Zepp, militarystycznego państwa, które bazuje na niezwykle rozwiniętej nauce i technice. Swego czasu został skazany na walkę w Turnieju. W trakcie pierwszego z nich zdobywał wiedzę na temat zamachu stanu. Przewrót udał się, a Zepp uwolniło się spod jarzma wojskowej dyktatury. Prezydent Gabriel, dawny instruktor Potemkina, zawierzył mu sekretną misję - ochronę Gear przed łowcami i dostarczenie bezpiecznie do Zepp. Potemkin nie orientuje się w wadze tej misji ani nie rozstrzyga prawdziwym motywów Gabriela. Ślepo wierzy instruktorowi. Potemkin kocha naturę - małe ptaszki, robaczki i takie tam. Nigdy nie walczy dla przyjemności lub by kogoś skrzywdzić. W tym wielkim kolosie kryje się złote serce.



Gorąca jak piekło bijatyka, zbliżona nieco do Street Fighter III.

a Godzillę przytrzymał drugą. Ów wielki jak góra gość został uszczęśliwiony całą masą implantów, z których najciekawszym są chyba stalowe bransoletki. Blade Wiste Predatora to krzywe żyletki przy uzbrojeniu Potemkina. Oczywiście, aby uaktywnić systemy bojowe tego terminatora, trzeba wystukać całą masę combosów, ale jeśli się to uda, nie ma siły na Goliata. Potemkin może np. podnieść przeciwnika i smażyć go na dyszach, które ma umieszczone w nadgarstkach. Te piekarniki wyglądają jak wydechy silników odrzutowych, a jak wygląda przeciwnik po takim solarium, możecie sobie sami wyobrazić.

Kolejnym nowym zawodnikiem jest Sol Badguy. Wyposażony w wielki miecz łowca nosi na oczach czerwoną opaskę. Przypuszczam, że nie lubi widoku krwi, ale mogę się mylić. :) Broń Sol Badguya ma niesamowite właściwości. Może np. stać się mieczem Armagedonu. Jeden z combosów zamienia stal w płonące ostrze, które smaga ogniem jak miotacz płomieni z Wolfensteina.

Następny groźny zawodnik to Venom (swoją drogą, to również nazwa śmiercionośnego działka, które w parę sekund wystrzeliwuje kilka kilogramów pocisków), który ma na głowie jakby czador. Zasłonko chroni go być może przed słońcem. Nawet jeśli nie, to jest na pewno bardziej tajemniczy niż Zorro. Venom zaopatrzony jest w skrzyżowanie kijka od szczotki, włóczni i kija bilardowego. Jego ulubiona technika polega na robieniu kijaszkiem dziur w brzuchu wroga. Co ciekawe, broń ta służy również jako... działko laserowe. Venom strzela z kija jak z CKM-u. Gdzie trzyma pociski? Tego nie wie nikt.

Ostatnim nowym zawodnikiem, którego poznacie w Guilty Gear X, jest Baiken. To surowa kobieta-samuraj, która żyje zgodnie z kodeksem Bushido. Wydaje się, że w plejadzie innych gwiazd-zabójców ma niewielkie szanse. Drobna, zaopatrzona jedynie w katanę, jest jednak diablo szybka. Potrafi jednym ruchem ręki dobyć miecz, ściąć łeb wroga i na powrót schować klingę, zanim przeciwnik zorientuje się, że jest już trupem. Baiken ma w fałdach kimona wiele niespodzianek. Może np. wyskoczyć wysoko w górę i spaść na wroga, waląc go po łbie... maczugą. Skąd bierze tę pałę i gdzie ją później chowa, możemy się tylko domyślać. :)

Potemkin prezentuje technikę grillowania i pieczenia paliwem rakietowym. Denat na rożnie to nie kto inny jak Sol Badguy.

Oczywiście każdy z nowych wojowników ma własny życiorys i całą masę historii do opowiedzenia. W grze nie ma o tym ani słowa, ale fani Guilty Gear X, których strony internetowe znajdują się nie tylko w Japonii, serwują zainteresowanym pełne CV bohaterów. Na przykład o Baiken wiadomo m.in., że jej rodzice zostali zamordowani przez tajemniczego nieznajomego. Baiken żyje teraz dniem, w którym w końcu odnajdzie mordercę i zamorduje gościa w okrutny sposób.


Nie do końca wiadomo, skąd wziął się ten płomień. :)

Cała reszta zawodników, którzy występowali już w pierwszej części, ulega pewnym, subtelnym zmianom. Tak jak poprzednio, wojownicy mają po kilka różnych strojów. May nadal jest chyba najbardziej oryginalną postacią w grze. Przypomnę tylko, że May to mała dziewczyna, która walczy za pomocą wielgaśnej kotwicy (!). Podobnie - nie zabraknie też niesamowitego Fausta. To ten gość z torebką papierową na głowie i drewnianą tyczką. Nieco zniewieściały Zato również wystąpi w turnieju. Jego umiejętność przemiany w glutowaty zielony budyń na pewno spodoba się wegetarianom.


Pojedynek dwóch faustów to za dużo wrażeń.



Chip Zanuff

Wzrost: 183 cm
Waga: 67 kg
Kolor oczu: czerwony
Miejsce urodzenia: upiera się, że Japonia (z innych źródeł: Ameryka)
Hobby: spanie
Ulubione: tabletki nasenne
Nie lubi: koszmarów, mafii, gangów, Yakuzy

Info: W młodości Chipp był uzależniony od narkotyków i zajmował się szmuglem narkotyków dla mafii. Jego stan w końcu tak się pogorszył, że nie mógł robić za kuriera. Nieprzydatny dla mafii został przez jej szefów skazany na śmierć. Ninja, który został wysłany, aby wykończyć Chippa, nie wykonał jednak zadania. Zamiast tego pomógł Chippowi wydobyć się z nałogu i nauczył go tajemniczej sztuki ninjitsu. Wszystko skończyło się jednak, gdy mafia zabiła mistrza ninjitsu. Chipp poprzysiągł zemstę. Nie mogąc dotrzeć do finału pierwszego Turnieju, Chipp uparcie ćwiczył i podnosił własne umiejętności. Teraz ponownie ma szansę.



Milla Rage

Wzrost: 174 cm
Waga: 48 kg
Kolor oczu: Niebieskie
Miejsce urodzenia: wioska zabójców (Rosja)
Hobby: zabawa z kotami
Ulubione: czystość (niesprecyzowane czy własna, czy czyjaś)
Nie lubi: Zato, wypadających włosów

Info: Straciwszy rodziców w dzieciństwie, Milla została przygarnięta i wytrenowana przez grupę zabójców, którzy specjalizowali się w walce włosami (a właściwie warkoczami). Sumienie nie pozwalało jednak Milli mordować niewinnych ludzi na zlecenie i opuściła organizację. Zabójcy nie mogli jej tego wybaczyć i wysłali w pościgu za nią morderców. Żadnemu nie udało się pokonać Milli, jednak ta wiedziała, że musi definitywnie rozwiązać tę sprawę. Przywódcą zabójców był Zato, który miał wystąpić w Turnieju. Milla pokonała Zato w Turnieju, jednak przywódca klanu zabójców powrócił... jeszcze silniejszy. Milla ponownie musi stawić mu czołom i zwyciężyć lub zginąć.



Zato

Wzrost: 156 cm
Waga: 67 kg
Kolor oczu: niesamowicie niebieskie
Miejsce urodzenia: wioska zabójców (Hiszpania)
Hobby: próbuje zrozumieć mowę kwiatów
Ulubione: okazywać swoją wyższość
Nie lubi: kobiet

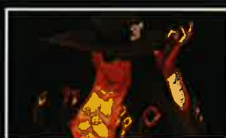
Info: Zato jest przywódcą międzynarodowej organizacji zabójców i płatnych morderców. Zyskał tę pozycję i niesamowitą moc, oddając wzrok za możliwość manipulowania cieniem. Początkowo był tylko zwykłym zabójcą. W trakcie eskapad trafił na informacje o zapomnianym rytuale. Dopełni go - i tak stał się Zato. Cień podlega woli Zato, jednak ma swoją morderczą świadomość. Jedynym celem tej niesamowitej broni jest ostateczne zniszczenie... wszystkiego.



Jam Karadoberi

Wzrost: 165 cm
Waga: nieznana
Kolor oczu: brązowe
Miejsce urodzenia: Chiny
Hobby: gotowanie, obserwowanie.
Ulubione: kuchnie, dobrze zbudowanych chłopaków
Nie lubi: niezdecydowanych facetów, ignorantów, głupców

Info: Huma i Hanagata były dwiema najlepszymi restauracjami w Chinach. Jam postanowiła udowodnić, że można być jeszcze lepszym. Aby jednak zrealizować marzenia i otworzyć chińską restaurację, Jam potrzebuje sporej gotówki. 500 000 World Dollars to akurat tyle, ile jej potrzeba.



Johnny

Wzrost: 183 cm
Waga: 74 kg
Kolor oczu: niebieskie
Miejsce urodzenia: Ameryka
Hobby: zdobywanie pięknych kobiet
Ulubione: jego kolekcja gitar
Nie lubi: gości, którzy "nie łapią" kawałów

Info: Kiedy Johnny miał 13 lat, jego ojciec - jedyna osoba, która troszczyła się o małego Johnna, został zabity przez Gear. Johnny nie załamał się. Tragedia jedynie wzmocniła jego wolę i charakter, jednak obawa przez stratą kolejnej ukochanej osoby spowodowała, że zamknął się we własnym świecie. Johnny zauważył, że jest wiele takich sierot jak on. Zebrał je i stworzył wesołą kompanię, hulająca po morzach. Z czasem nienawiść uleciała. Johnny pomaga każdemu. Nieważne, czy to człowiek, zwierzę, czy nawet któryś z Gears. Johnny ukrywa jednak własne intencje za płaszczem pozornej chciwości i korsarskiego fachu.



Anji Mito

Wzrost: 183 cm
Waga: 67 kg
Kolor oczu: czarne
Miejsce urodzenia: Japonia
Hobby: ekstremalne sporty, podróże
Ulubione: wolność, szczerość
Nie lubi: oszukaństwa i podstępów

Info: Anji jest jednym z niewielu, który odziedziczył krew wielkich japońskich przodków. Ponieważ czystej krwi jest tak mało, Anji jest pod specjalną ochroną rządu. W związku z tym jego prawa i obowiązki różnią się znacznie od tych, które dotyczą zwykłych obywateli. Anji nie może jednak znieść kontroli. Chciałby żyć jak inni ludzie. Dlatego też Anji uciekł ze swego kraju. Ukrywa narodowość i w przebraniu ściga twórcę Gears (The Man) oraz człowieka bezpośrednio odpowiedzialnego za zniszczenie społeczeństwa Japonii.

Gorąca jak piekło bijatyka, zbliżona nieco do Street Fighter III.


Sol rozpalił Zato do nieprzytomności ;)

Guilty Gear X oferuje graczom klasyczne tryby gry, dzięki którym mordobicie mniej przypomina wieczorną pogawędkę kilku dresów z przypadkowym przechodniem, a bardziej turniej (magicznej) walki. Do wyboru mamy tryb Arcade, Survival, Versus i trening. Arcade to klasyczny, o ustalonych regułach, turniej (tournament). Survivor to gra, w której zdobywasz najwyższy poziom umiejętności, pokonując kolejnych wrogów. Gra jest jednak trudna, bo połamane nóżki w jednej walce nie zrosną się czarodziejskim sposobem w następnej. Innymi słowy - oznacza to, że obrażenia, których doznałeś, znacznie zmniejszają szanse w kolejnym pojedynku. W obydwu wspomnianych trybach znajdują się dwie ukryte postacie, które pojawią się po wejściu do finału. Dla mniej wyrobionych graczy Survivior na niższym poziomie trudności będzie zadaniem, z którym powinni sobie poradzić.

Tryb treningowy to lekarstwo dla sfrustrowanych pracowników budżetówki. Można walić gościa po ry... i nie obawiać się, że odda (można wyobrażać sobie własnego szefa, dla uczniów - znienawidzonego nauczyciela). Przyda się na pewno lista ciosów (klawiszologia), które można poćwiczyć przed prawdziwą walką. Versus, ostatni tryb turnieju, to rzecz znana, która nie wymaga komentarza. Chodzi oczywiście o pojedynczą walkę jeden na jednego (wybieramy gości z listy), bez sekundantów i bez litości.

Co do wspomnianych wcześniej ciosów i combosów - będzie szansa na połamanie pada, klawiatury lub choćby palców. Podstawowe ciosy to pchnięcie, kopnięcie, silny cios i mocne uderzenie z megaatakiem. Do tego dochodzą wariacje ciosów w powietrzu i "w parterze". Najlepsze wymagają jednak tzw. 'meter system' (to podłużny wskaźnik u dołu ekranu). Są to najsilniejsze i najpotężniejsze techniki, które powalają na kolana największych bonzów. Podczas całej walki, kiedy hero uderza i trafia wroga, wskaźnik 'meter system' wzrasta. Gdy osiągnie maksimum, wojownik może wykonać tzw. Overdrive Attack. Są to np: Dead Angle Attack (niesamowita, powalająca technika obronna), Instant Kill, Faultless Defense (czyni niewrażliwym na ciosy). W palecie supercombo są także Roman Cancel czy Gatling Combinations (podstawowe ciosy zostają wykone z maksymalną możliwą siłą). Efekt tych różnych technik jest zazwyczaj taki, że przeciwnik, choćby się dwoił i troił, jest na straconej pozycji. Dzięki takiemu rozwiązaniu gra jest również bardziej dynamiczna i wciągająca. Warto walić w buźkę gościa nawet zwykłymi chlastaczami i sierpowymi. Każdy cios liczy się i każdy zbliża zawodnika do Overdrive Attack.


01/2002


Chodź do mamy Potemkin!

8+

INFO

Producent: Sammy Entertainment, INC **Dystrybutor:** Arc System Works **Internet:** http://www.guiltygearx.com/indexeng.html **Wymagania:** C366, 64 MB RAM, Windows 9x **Akcelerator:** tak

- nowe postacie, nowe ciosy ■ Instant Kill! ■ świetna muza ■ wymiatająca grafika ■ ogólne wrażenia

- niekiedy zbyt jaskrawe tła ■ za mało trybów gry ■ jedna standardowa rozdzielczość 640 x 480



Venom

Wzrost: 156 cm
Waga: 65 kg
Kolor oczu: niebieskie
Miejsce urodzenia: wioska zabójców (Anglia)
Hobby: szachy, czytanie książek
Ulubione: Zato
Nie lubi: tych, którzy są przeciw Zato, krwi

Info: Kolejna sierotka. Venom trafił do klanu zabójców. Okazał się jednak zbyt wrażliwy, by bezmyślnie i z premedytacją zabijać. Wkrótce organizacja upewniła się, że Venom jest bezwartościowy jako płatny morderca i zleciła zlikwidowanie go. W tym jednak czasie nastąpiła zmiana lidera organizacji (stał się nim Zato). Zato docenił nietypowy talent Venoma i cofnął wyrok śmierci. Venom nigdy mu tego nie zapomniał. Zato zyskał ślepo oddanego wojownika. Wkrótce zaczyna mieć kłopoty. Ktoś rozsiewa o nim kłamliwe informacje. Śledztwa w tej sprawie podejmuje się Venom.



Axl low

Wzrost: 156
Waga: 77
Kolor oczu: niebieskie
Miejsce urodzenia: Anglia
Hobby: bilard
Ulubione: dziewczyna (Megumi)
Nie lubi: moralizatorów

Info: Axe pochodzi jeszcze z XX wieku. Urodził się w slumsach, w dzielnicy okrutnych gangów. Kiedy podrósł, wbił się w sam środek walczących w biednych dzielnicach gangów i dzięki niesamowitym umiejętnościom i sile woli udało mu się pogodzić walczące od lat grupy. Dokonał tego w zaledwie 6 miesięcy. Później przez nieszczęśliwy przypadek został przeniesiony 150 lat w przyszłość. Licząc na to, że uda mu się zaleźć powrotną drogę do swojego wymiaru czasu, postanowił wciąć udział w Turnieju.



Testament

Wzrost: 186 cm
Waga: 73 kg
Kolor oczu: czerwone
Miejsce urodzenia: Szwajcaria
Hobby: myślenie
Ulubione: ziemniaki, Kliff Unders
Nie lubi: Sol, stylu walki Saitou

Info: Testament znalazła się pod kontrolą Gear. Przed pierwszym Turniejem należała do najgorszych i najgroźniejszych wojowników.

Kiedy Justice zginął w pierwszym Turnieju, Testament odzyskała wolę, lecz wówczas uderzyły w nią z całą mocą wszystkie straszliwe czyny, których się dopuściła. Nie mogąc znaleźć ni miejsca, ni ukojenia, Testament wędrowała po świecie, aż trafiła do głębokiego lasu, który okoliczni mieszkańcy znali jako "miejsce, gdzie żyją diabły". Spotkała tam Dizzy, z którą spędziła dużo czasu. Pomogło jej to wyleczyć się z ran.



Dizzy

Wzrost: 170 cm
Waga: 55 kg
Kolor oczu: czerwonawo brązowe
Miejsce urodzenia: nieznane
Hobby: oporządzanie własnych skrzydeł
Ulubione: zwierzęta leśne
Nie lubi: kłusowników

Info: Urodziła się z Gear i człowieka. Kiedy jako sierota trafiła do wioski, została wzięta za ludzkie dziecko. Po pół roku ludzie zaczęli jednak bać się go - rosło kilkakrotnie szybciej od innych dzieci. Któregoś dnia Dizzy obudziła się z zalążkiem skrzydeł na plecach i ogonem. Wówczas wieśniacy wypędzili ją z wioski. Od tej pory ukrywała się w pobliskiej puszczy. Miejsce to szybko zyskało sławę nawiedzonego i strasznego lasu. W końcu wieśniacy odkryli jaskinie Dizzy i próbowali ją zabić. Nie udało im się to jednak, a Dizzy postanowiła ostatecznie opuścić puszczę.

Grafika i muzyka w grze są - moim zdaniem - rewelacyjne. Dawno już nie widziałem klasycznej nawalanki 2D tak dopracowanej i dopieszczonej wizualnie. Animacje - po prostu perfekcyjne, szybkie i dokładne; oczko bieleje. Kiedy herosi wyskakują w powietrze, z ziemi podnosi się chmura pyłu i kurzu. Wygląda to, jakby kolesie startowali z kosmodromu, ale efekt jest bardzo dobry. Daje wrażenie prędkości i szybkości ich ruchów. Tła, których jest całkiem sporo, są bardzo ładne i szczegółowe. Rozdzielczość to tylko 640 x 480, ale wbrew pozorom gra nic nie traci i wcale tego nie widać. Muzyka krąży w różnych klimatach. Poczynając od soft blues po hard rock plus, wplecione zmiksowane dźwięki japońskiej muzyki ludowej. Bardzo fajnie brzmią również dialogi bohaterów, które są wstępem do każdej walki.

Guilty Gear X zaskakuje. Spodziewałem się średniej bijatyki w rodzaju nudnego i wolnego Tekken Tag Tournament, a dostałem dynamiczną, szybką jak błyskawica gierę, która wsysa aż po uszy. Postacie są bardzo wyraźne, charakterystyczne. Dobrze skomponowane z uzbrojeniem i paletą technik. Odmienne, lecz jednocześnie dające równe szanse na zwycięstwo. Olbrzymia siła Potomkina równoważy szybkości Chippa. Ten z kolei nigdy nie będzie tak zręczny jak Miria (która, swoją drogą, walczy za pomocą... włosów). Mówiąc krótko: jeśli szkoda ci własnych zębów i twarzy, a brakuje mocnych wrażeń, odpal Guilty Gear X. Dostaniesz porządny "oklep" bez ryzyka kilkutygodniowej hospitalizacji.

CGA

Gorąca jak piekło bijatyka, zbliżona nieco do Street Fighter III.

INTERIA.PL www.interia.pl poleca

TONY TOUGH





Po dziesięciu latach nudnej i monotonnej pracy w agencji Wallen & Wallen Investigations, detektyw Tony Tough trafia wreszcie na tajemniczą i pasjonującą zagadkę – na wskroś zły i pozbawiony wszelkich uczuć przestępca, kradnie małym dzieciom cukierki!!!

Zemsta cukierkowego bandziora za wnikliwe śledztwo, jest okrutna - najlepszy przyjaciel Tony'ego - gruby i fioletowy tapir, zostaje porwany!

Sprawa jest jasna – trzeba jak najszybciej dorwać wrednego przestępcę! Pozostaje tylko jeden problem – jak to zrobić, kiedy wszyscy naokoło wyglądają jakby postradali zmysły i kompletnie nie idzie się z nimi dogadać.



- kolorowa, kreskówkowa grafika w stylu Królika Bugsa
- doskonała nieliniowa fabuła
- 16 różnych lokacji, zamieszkałych przez ponad 30 zupełnie zakręconych postaci

Wirtualne Imperium Gier 9,5/10
Jeszcze nigdy żadna gra, nie rozbawiła tak całej redakcji. Tony Tough kompletnie nas rozbroił.

strefa.com 9/10
Wreszcie coś się ruszyło - Tony Tough jest po prostu hitem, nic dodać, nic ująć.

interia.pl 8,5/10
Zabawna kreskówkowa grafika, naprawdę śmieszne dialogi i całe mnóstwo zaskakujących sytuacji. Tak dobrej przygodówki, dawno już nie spotkałem.

Interia.pl	Wirtualne Imperium Gier	wr.pl	Strefa.com	Login Point	gry.hoga.pl
8,5/10	9,5/10	9/10	9/10	8,5/10	9,5/10

Spróbuj rozwiązać zagadkę cukierkowego bandziora...jeżeli oczywiście wcześniej nie padniesz ze śmiechu!!!







Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

■ Eld

M - jak multiplayer. Tak właśnie wygląda prawidłowa odpowiedź na minikonkurs pod tytułem "Co oznacza literka M w nazwie najnowszej gry Ubi Soft z Raymanem w roli głównej". Nagrodę w postaci miliona śrubek do skręcania obudowy kompa prześlemy pocztą. A tymczasem, panowie i panie, przed wami Rayman M.

RAYMAN® M™

GATUNEK: **ARCADE**

Rayman od kilku już lat bezapelacyjnie zasiada na tronie platformówek. Najpierw oszołomił nas bajecznie kolorową grafiką z części pierwszej, kiedy to rozgrywka działa się jeszcze w dwóch wymiarach, a następnie oczarował pięknem w drugiej, gdy przeniósł się już w trzeci wymiar. W tym czasie pojawiły się również jakieś dodatki i programy multimedialne, a jako że wszystkie produkty z tytułem Rayman na pudełku cieszyły się dużą popularnością, Ubi Soft postanowił nie wypuszczać z rąk kury znoszącej złote jajka. Efektem tego jest Rayman M, według deklaracji producentów, gra skierowana przede wszystkim do graczy kochających rozgrywki wieloosobowe. W wyniku takiego posunięcia w Rayman M może zagrać jednocześnie do czterech graczy, co ciekawe - na jednym blaszaku. Ubi Soft wiąże z nim także spore nadzieje, gdyż oprócz wersji na blaszak powstaje wersja na XBox, a w sklepach jest dostępna już teraz na Play.



W wyścigu liczy się nie tylko szybkość, ale też i spryt.

Rayman M składa się z dwóch trybów rozgrywki: wyścigu oraz bitwy. Są to - na dobrą sprawę - dwie gry w jednej, tym bardziej że każda z obu części była robiona przez oddzielny team programistów. Podobno chodziło o to, by obydwa tryby tryskały jak najlepszymi pomysłami. W jednym i drugim trybie do wyboru mamy kilka postaci, na początku są to Rayman, Rudobrody, Globox, Henchman oraz Tinsy. Z biegiem czasu dochodzą kolejne trzy. Wybór bohatera w zasadzie i tak nie ma większego znaczenia, ponieważ wszystkie postacie mają niemal identyczne zdolności. Należy się zatem bardziej kierować sympatią niż czymkolwiek innym, bo o wyniku zmagań i tak decydują umiejętności i spryt gracza, a nie to, czy Rayman jest szybszy lub zwrotniejszy od Globoksa.



Rayman M - kierowany przede wszystkim do zwolenników trybu multiplayer - jest doskonałą rozrywką dla małoletnich fanów Raymana. Zarówno dla tych, którzy lubią zręcznościowe wyścigi, jak i tych kochających fragowanie.



Tryb bitwy jest wzorowany na rasowych FPS

Wyścigów jest w sumie trzynaście i podzielono je na kilka stopni trudności, a raczej na ligi, podobnie jak tryb bitwy. Jakby tego było mało, każdy wyścig (trasę) możemy ukończyć na kilka sposobów. Najpierw czeka nas, tak jak w wyścigach Formuły 1, trening. Następnie mamy "klasyczny" wyścig: zasady są proste - dopaść mety przed przeciwnikami. Trzeci tryb to bardziej wyścig z czasem niż konkurentami. Czas jest ograniczony, ale na szczęście powiększyć go można, zbierając bonusy w postaci 'lumków' (nie pytajcie mnie, co to znaczy - tak jest w grze - i już) i motylków. Wreszcie w ostatnim trybie wyścigu nie tylko trzeba być najszybszym, ale również zebrać jak największą liczbę 'lumków'.

Niby to banalnie proste, lecz w praktyce nie zawsze z uwagi na - primo - bonusy i przeszkody, secundo - jest kilka ścieżek prowadzących do mety. Co do tych drugich zastosowano metodę, że szybsze (więcej bonusów) lub krótsze ścieżki są zarazem trudniejsze. Więcej na nich przeszkadzajek w postaci wszystkożernych roślin, barier z prądem, ognia i tego typu przyjemnostek. Bonusów również nie brakuje, a są to różnego rodzaju przyspieszacze, trampoliny, wyrzutnie etc. Jak to bywa w wyścigach, właśnie bonusy częstokroć decydują o wyniku zmagań. Inne zasady, jak się można domyślić, rządzą trybem bitwy. Tu należy zebrać rozrzucone 'lumki' (jest ich pięć), zanim uczynią to przeciwnicy. Kolejny tryb bitwy ma jeszcze prostsze zasady - sfragować przeciwnika określoną liczbę razy. Ostatni tryb polega na złapaniu i jak najdłuższym przytrzymaniu latającej po planszy muchy.

W zasadzie zasady we wszystkich trybach bitwy nie różnią się zbytnio od deathmatchu z "dorosłych" shooterów, bowiem i w Rayman M do celu dążymy, zwalczając za pomocą broni rywali. Cóż, czyżby dzisiejsi fani Rayman M mieli być za dziesięć lat łowcami fragów w Quake 6 lub Unreal 4? Plansze trybu bitwy są całkiem niezgorzej rozplanowane, a przeciwnicy (boty?) walczą poprawnie. Tyle tylko, że i tak prawdziwa zabawa jest dopiero wówczas, kiedy gra się z ludzkim przeciwnikiem.

Grafika Rayman M tradycyjnie urzeka

Od mety dzielą Raymana już tylko metry.

To jednakże żadna nowość, od zarania trybu multiplayer wiadomo, że jest on lepszy od singla.

Od strony graficznej Rayman M w sumie niczym specjalnie nie zaskakuje. Przynajmniej tych, którzy widzieli Rayman 2. Jest zatem kolorowo i bajkowo. Postacie również nie uległy zmianie - nadal Rayman czy Rudobrody wyglądają tak samo. Chyba jedyna zmiana to większa różnorodność plansz. Aha, no i napisy są po polsku, ponieważ Rayman M został oczywiście spolszczony. Wprawdzie dużo pracy przy tym nie było, a i tak w jednym przypadku odnalazłem drobną literówkę. Mimo to zaliczam lokalizację do plusów. Rayman M zdecydowanie jest skierowany do małoletnich graczy, zatem dobrze się stało, że w menusach mogą poczytać polskie napisy.

Nieźle ubawiłem się, oglądając demko początkowe. Nawet w nim ukazano to, na czym polega prawdziwa rywalizacja. Muzyka i dźwięk w zasadzie niczym szczególnym nie imponują. Jak dla mnie, muza jest nawet zbyt infantylna - po kilkunastu minutach zaczyna denerwować ośrodki słuchowe. Pewnie to dlatego, że jestem starszy o jakieś piętnaście lat od przeciętnego odbiorcy Raymana M. Generalnie jednak w sferze audio-wizualnej Rayman M to ta sama gra co Rayman 2.

Aby nie lać dłużej wody, na zakończenie napiszę tylko, że Rayman M to całkiem niezgorszy produkt, choć może mało oryginalny. Gra się jednak całkiem nieźle, zwłaszcza jeśli jest się fanem stworka o włosach koloru blond. Mam tylko pytanie do panów z Ubi Soft: co wymyślą następnym razem? Może piłka nożna z Raymanem w roli głównej? Albo jakiś ertees, rozgrywający się w świecie naszego pupilka?

CDA

Bohaterowie

Rayman - w zasadzie ta postać nie wymaga komentarza. Pozbawiony ramion i nóg blond dziwoląg potrafi latać wykorzystując własne włosy.

Globox - pocieszny, niebieski stwór; jest przyjacielem Raymana. Używa własnej mocy do tworzenia magicznego deszczu, który może powstrzymać piratów.

Tinsy - są to staruszkowie, którzy wieki temu stworzyli magię. Panują nad wrotami prowadzącymi do różnych części świata. Mają też jedną wadę - zapomnieli, kto tak naprawdę jest ich królem, przez co przez większość czasu kłócą się o to, kto ma rządzić ich ludem.

Rudobrody - herszt piratów. Jego celem jest zniszczenie wszystkiego, co stanie mu na drodze. Z ludności podbitych planet czyni niewolników.

Henchman - roboty wchodzące w skład bandy Rudobrodego. Wraz z nim podbijają wszechświat.

INFO

8

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.raymanm.com ■ **Wymagania:** PII 300, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD ■ **Akcelerator:** nader wskazany


■ możliwość wspólnej gry w czwórkę ■ kilka postaci do wyboru ■ niezgorsza grafika ■ dwa tryby gry, kilka rodzajów rozgrywki


■ nieciekawa muzyka

M jak multiplayer!

GATUNEK: CRPG/AKCJA

Gothic

El General Magnifico

Niniejszym mam zaszczyt przedstawić P.T. graczom rzecz niezwykłą. Normalną koleją rzeczy jest, że istnieje zespół programistów, grafików, speców od scenariusza i muzyki, którzy mając doświadczenie we wspólnej pracy podejmują się kolejnych zadań, tworząc nowe gry. Niezwykłe jest to, że wszyscy ci ludzie spotykają się po raz pierwszy z zamiarem stworzenia czegoś nowego i próba od razu daje bardzo dobre wyniki. A tak właśnie jest w przypadku gry GOTHIC. Niemiecki zespół Piranha Bytes powstał po to, by stworzyć grę Gothic, i choć kilku z około dwudziestoosobowej grupy developerów miało doświadczenia z grupy Blue Byte, pozostali zabrali się do programowania po raz pierwszy. Na ostateczny produkt przyszło nam czekać trzy lata, ale było warto.



Zanim zaczniesz jakąkolwiek rozróbę - dwa razy pomyśl!



W tej krainie potworów za dużo nie ma - ale jak już się trafi, to...



Jednym z atutów gry niewątpliwie jest jej grafika.

Ponieważ twórcy gry utrzymują, że zjednoczył ich pomysł na grę, spróbujmy przedstawić okoliczności, tak jak je widzi gracz przystępujący do zabawy (ilustracja muzyczna instalacji jest tak ponura, że od razu traci się złudzenia - rzecz będzie posępna i krwawa). I rzeczywiście.

Zacznijmy od informacji ogólnych. Gra toczy się w świecie zwanym Myrtana, w którym ludzie przegrali wojnę z orkami. Jakby tego nie było dość, żądny władzy król Rhutbar II zapragnął zgromadzić w swoim skarbcu jak największe ilości rudy (by kuć miecze, a więc zbroić wojsko) i aby to osiągnąć, postanowił własnych poddanych uczynić więźniami. Każdy człowiek, któremu się zdarzyło popełnić jakieś przewinienie, choćby nie wiedzieć jak drobne, zostaje pojmany i wtrącony do kopalni Khorinis. Niewiele było trzeba, by więźniowie, zmuszani dniami i nocami do morderczej pracy, zaczęli się buntować.

Okrutny król, pragnąc zapobiec nieustannym próbom ucieczki, zebrał dwunastu magów królestwa (sześciu z kręgu Wody i sześciu z kręgu Ognia - cokolwiek by to miało znaczyć), żeby stworzyli nieprzeniknioną Barierę, zamykającą kolonię górników i uniemożliwiającą im ucieczkę (historię tę opowiada jeden z tych magów). Na nieszczęście dla samych magów zaklęcie przerosło królewskie oczekiwania i ich (magów) możliwości. Bariera objęła zasięgiem znacznie większą połać kraju niż planowano, zamykając magów i strażników wewnątrz. Jeden moment nieuwagi ze strony strażników wystarczył, by więźniowie wycięli ich w niewysoki pień, opanowując cały teren. Bariera okazała się jednokierunkowa - żywa istota może wejść w jej obręb, ale nie zdoła jej opuścić. W kopalni rozpętał się oczywiście chaos, więźniowie jednak nie ośmielili się tknąć magów. Ci zaś, choć bardzo im na tym zależało, nie potrafili pokonać bariery - i w ten sposób wszyscy znaleźli się w tej samej studni. W dodatku rozjuszeni więźniowie przejęli kontrolę nad krajem - co magom wcale się nie spodobało. Król zmuszony został do negocjacji z więźniami (potrzebuje rudy!) - proponuje im w zamian rozmaite dobra. Wśród więźniów tworzą się różne "grupy wpływów", które zakładają własne obozy, z odrębnymi zwyczajami i porządkiem społecznym.



Porachuję wam wszystkie kości!



W taki oto świat wkraczasz jako wysłannik króla (żeby nie było wątpliwości, nie jesteś wysłannikiem dobrowolnym, tylko skazańcem, któremu odczytują wyrok). Trzeba ci dostarczyć list do jednego z magów, nie

wolno jednak tego zdradzić, bo możesz zapłacić głową. Dostajesz kopa i wrzucają cię w Barierę. Po drugiej stronie wita cię grupka więźniów, którzy kierują cię do starego obozu, gdzie masz się nauczyć sposobów życia w tym niebezpiecznym świecie. Wszystko razem mocno przypomina początek znakomitego filmu "Ucieczka z Nowego Jorku".

GOTHIC jest nieźle dobranym w proporcjach stopem gry akcji, przygodówki i RPG. Osadzony w niezbyt przyjaznym i spustoszonym wojną świecie fantasy początkowo może ci się wydać grą akcji z niewielkimi dodatkami RPG (brak kluczowego elementu RPG, budowania postaci od początku i dobierania drużyny). Dość szybko jednak odkryjesz, że twoja przyszłość w grze zależy od podejmowanych przez ciebie decyzji, sposobu prowadzenia rozmów i stosunków z innymi postaciami gry. Świat nie jest przyjazny - szybko się przekonasz, że władają nim mafijne organizacje bandytów, ściągające bezwzględny haracz "za ochronę", poza tym musisz uważać na gigantyczne insekty, rozmaite ścierwojady i drapieżniki oraz podstępne szczurokrety. Potworów jest zresztą więcej, ale o nich napiszę za chwilę.

Zaczynasz na przykład od tego, że na "dzień dobry" dostajesz w dziób od kilku wrogo nastawionych do przybyszów członków Nowego Obozu. Draby w Nowym Obozie (do których przyłączyli się magowie Wody) wielbią tylko swulanki i hawole. Gdy cię zostawią dla jakiejś nowej ofiary, pomaga ci członek Starego Obozu (starzy koloniści nie bardzo wierzą w cuda i wydobywają rudę dla Króla [pod przewodem magów Ognia], który w zamian raz na miesiąc, w umówionym miejscu wymiany, daje im żarło, "spoiwo" i inne dobra - a czasami nawet, nie wstydźmy się tego powiedzieć, posyła im na dół kobiety). Przyjazny kolonista Diego radzi, gdzie możesz znaleźć coś poręcznego do rozmów z niemilcami, daje ci też kilka cennych wskazówek i zaprasza do Starego Obozu. Dobrze jest teraz nie rzucać się na oślep w przygodę, ale stracić kilka chwil na zaznajomienie się z systemem kontroli postaci i interfejsem. Sterując myszą i kursorami, ale i za pomocą klawiatury (masz możliwość zdefiniowania klawiszów wedle własnego uznania) możesz robić wiele rzeczy, jak używanie przedmiotów i walka (co prawda ta ostatnia jest nieco uproszczona, ale niekoniecznie należy uznać to za wadę). W każdym momencie możesz zapisać grę - co niewątpliwie należy uznać za plus. Na dodatek cała zawartość kieszeni/Inventory podzielono na łatwo dostępne kategorie.

Nowością w grze jest to, że możesz wizualnie obserwować rozwój bohatera we władaniu bronią. Na początku jest to mizerak, który z trudem włada jednoręcznym mieczem, trzymając go w obu dłoniach. Później coraz sprawniej wywija nim jedną ręką (o ile zdecydujesz się na rozwijanie zdolności do walki wręcz). Kolejnym ograniczającym czynnikiem jest siła - początkowo twój bohater po kilku chwilach walki mocno się męczy i nie może uderzać bardziej skomplikowanymi ciosami. Jeżeli zechcesz rozwijać jego umiejętności łucznicze, strzela coraz szybciej i celniej. Uzbrojony w miecz, nosi go u boku. Kiedy każesz mu wziąć łuk, przekłada go przez plecy.

Jak to zwykle bywa w tego rodzaju grach, na początku znajdujesz tylko kiepskie, zardzewiałe miecze i napierśniki, więc w miarę możliwości dobrze jest unikać walki (w zasadzie nie spotkałem się jeszcze z przypadkiem, by bohater jakiejś gry od razu był herosem o nadludzkich możliwościach - na początku jest zwykle cienki jak jednopensówka rzucona pomiędzy trzech Szkotów). W Inventory możesz zbierać rozmaite pożyteczne przedmioty - broń, uzdrawiające eliksiry oraz, na przykład, kawałki rudy. Wszystko też, prawie, ma tu swoją cenę - nawet lojalność albo wiadomości istotne do przetrwania. Możesz kupować (i sprzedawać) rozmaite rzeczy, handlując z miejscowymi kupcami, którzy dość chętnie gromadzą niektóre części zabijanych przez ciebie potworów (co prawda godzi się rzec, że AI odpowiedzialna za ich, potworów znaczy, zachowanie jest podstępna i przewrotna, więc niemilce zachowują się dość realistycznie i niełatwo je ubić). Rozmaity jest stopień agresywności potworów.

O potworach można rzec jeszcze jedno - nie masz ich za wiele, ale nie licz na to, że wysiekłszy je w jednym miejscu, nie znajdziesz ich tu, kiedy wrócisz. Potrafią się rozmnażać (diabli wiedzą, jak to robią, ale prawdę rzekłszy, nie za bardzo jestem ciekaw), choć nie przebiega to zbyt szybko i nie wstają z martwych. Jak wiele innych elementów GOTHICA, świat potworów jest nieźle - powiedziałbym - zrównoważony ekologicznie.

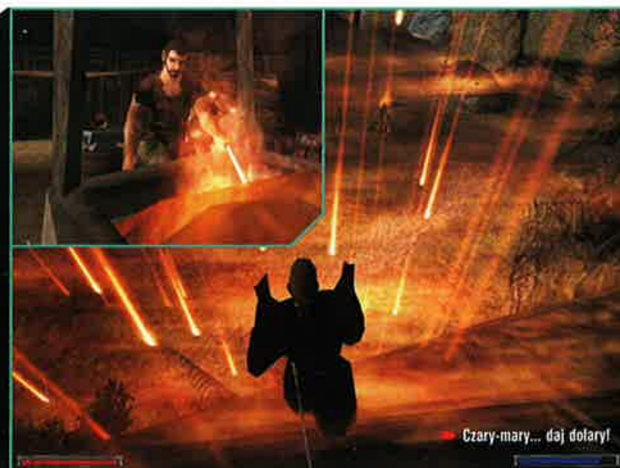
Po opanowaniu podstaw walki i poruszania się powinieneś się zorientować w "sytuacji politycznej" świata, w jakim przyjdzie ci żyć. Musisz podjąć decyzję, czy zechcesz się przyłączyć do Starego Obozu, gdzie z grubsza przestrzegane jest prawo i porządek, Nowego Obozu, założonego przez tych, którym wzmiankowane prawo i porządek są nie w smak, albo do trzeciej niezbyt licznej grupki religijnych fanatyków, kryjących się gdzieś na bagnach i wielbiących jakieś tajemnicze bóstwo, które nazywają Śpiącym. Bóstwo to, gdy się przebudzi, oczywiście odpowiednio nagrodzi wiernych. Niezależnie zaś od wszystkiego innego, jedno jest pewne - bez sojuszników niczego tu nie wskórasz. GOTHIC nie jest grą, w której się tylko biega i siecze - każda napotkana osoba może mieć informacje, jakie będą istotne dla dalszego powodzenia twojej misji albo po prostu dla przetrwania we wrogim świecie (szczęśliwie się dla ciebie składa, że jakiś skrzat skrzętnie zapisuje wszystkie ważne informacje w twoim dzienniku). Dość szybko okaże się, że masz wiele miejsc do odwiedzenia i z wieloma osobnikami musisz porozmawiać - tyle tego, iż możesz się zagubić. Łatwo jest rozróżnić ważnych mieszkańców kolonii od typów przeznaczonych "na mięcho". Ważni mają imiona.

Elementy RPG w GOTHICU są dość oczywiste - rozwijasz takie umiejętności jak otwieranie zamków (lockpick), skradanie się, akrobacja lub zdolności magiczne. Każde osiągnięcie kolejnego poziomu nagradzane jest 10 punktami, których możesz użyć do podniesienia możliwości prowadzonej przez ciebie postaci. Główne cechy bohatera to siła, zręczność i ilość energii magicznej, tradycyjnie zwanej maną. Siła potrzebna jest oczywiście w walce wręcz, zręczność nieodzowna przy użyciu broni dalekosiężnej (zdolności bitewne dzielą się na władanie bronią do walki wręcz i łukiem lub kuszą), mana zaś jest niezbędna do rzucania czarów. Niektórym kluczowym umiejętnościom możesz przypisać odpowiednie klawisze (co prawda dopiero wtedy, gdy osiągniesz odpowiednią biegłość).



System jest dostatecznie prosty, byś nie musiał sobie nim zawracać głowy, ale jednocześnie na tyle rozwinięty, że nagradza rozmaite wysiłki.

GOTHIC ma bardzo efektowną grafikę - tak opracowaną, że możesz ustalić jej detale w zależności od możliwości kompa (na nieco mniej doskonałym sprzęcie możesz mieć kłopoty ze sterowaniem ruchami bohatera). Grafika została bowiem opracowana niezwykle starannie - nie tylko widać różnicę pomiędzy dniem i nocą czy zmienność pogody, ale np. można spostrzec zmianę wyglądu i sposobu poruszania się bohatera w miarę, jak zdobywa coraz to nowe umiejętności i przybywa mu krzepy. Co prawda, jak we wszystkich grach tego typu, zasięg wi-


Czary-mary... daj dolary!


Może zostać tylko jeden!



doczności jest ograniczony i niektóre bardziej odległe przedmioty (góry) wyłaniają się jakby z nicości). Ale - jako się rzekło - można do tego przywyknąć. Ładne efekty dają błyskawice lub niespodziewane rozbłyski Bariery.

Osobną sprawą są głosy, nagrane bardzo starannie i z zacięciem aktorskim, co nie zawsze się zdarza w grach komputerowych. Sumiennie dopracowano oprawę dźwiękową i wszystkie odgłosy poboczne (plusk wody, łoskot gromu itp.). Głosy potworów doskonale dobrano do ich wyglądu - niektóre stąpają tak, aż ziemia się trzęsie. Zaś muzyczka jest bardzo urokliwa i nie zapragnąłem jej wyłączyć, jak to bywało w przypadku innych produkcji. Dopasowano ją do akcji - podczas walk szybka i żywa, w innych miejscach łagodna i kojąca ucho.

Choć w GOTHIC masz wiele potworów do zatłuczenia i mnóstwo atrakcyjnych miejsc do eksploracji, nie jest to gra sprowadzająca się do zwykłej siekaniny. Na przykład wydobywanie miecza w którymkolwiek z obozów w zasadzie kiepsko się kończy. Lepiej zamiast tego zbadać kolonię, porozmawiać z jej mieszkańcami i spróbować się z nimi zaprzyjaźnić - wykonując dla nich rozmaite zlecenia. Najlepiej zdobyć sobie przyjaźń wpływowych mieszkańców, którzy w razie czego przemówią w twojej sprawie.

W całej grze uderza ogromna staranność jej opracowania - w kolonii są dosłownie setki więźniów i każdy ma pamięć jak ranny słoń. Jeżeli któregoś zaczepisz, nie tylko ci to zapamięta, ale i ostrzeże przyjaciół - z drugiej strony, jego wrogowie staną się twoimi przyjaciółmi. Będzie więc tak, że niektórzy napotkani więźniowie powitają cię przyjaźnie, inni od razu wezmą się do bicia. Dobrze się zatem zastanów i niepotrzebnie nie narób sobie nieprzyjaciół. Przekonasz się też, że kolonia żyje własnym życiem - wieczorami wiele potworów udaje się na zasłużony ryciem i wyciem odpoczynek, a mieszkańcy obozów wycofują się do chatek albo zasiadają przy ognisku, by skorzystać z kilku przyjemności prawdziwych mężczyzn na P (takich jak picie, palenie, przechwalanie się przewagami i...). Wiele z NPC reaguje w sposób dość nieprzewidywalny - może się zdarzyć, że grając ponownie, spotkasz się z zupełnie inną reakcją znanej już postaci. Zasadą jest, by nie podchodzić do nikogo z wydobytą bronią i bez zaproszenia nikomu nie zaglądać do domu - może się to kiepsko skończyć. Przekonasz się też, że gra ofiaruje bardzo dużą swobodę wyboru - jak mało która gra RPG. Oczywiście na początku, jako się rzekło, doradzamy ostrożność i nieporywanie się od razu na najcięższe zadania. Osobom z Pirania Byte udało się stworzyć niezwykle rozległy świat. Wędrując po obozach przekonasz się, że zamieszkujący je ludzie oddają się najróżniejszym zajęciom - naprawiają chatki, siedzą przy ogniskach, gotują posiłki, tańczą, jedzą, piją, lulki palą i tak dalej. W nocy te same obozowiska przypominają miasteczka duchów. Przeszedłszy się po kniei, natkniesz się niekiedy na potwory (polujące czasami jeden na drugiego). Niektóre NPC-ty wędrują z miejsca na miejsce. Obserwacja tego wszystkiego dostarczy ci wielu przyjemności.

Początkowo możesz się poczuć zagubiony w rozległym świecie GOTHIC, ale chyba takie były założenia twórców. Powinieneś się czuć zagubiony, bo jesteś nowicjuszem i to w więzieniu! Na samym początku powinieneś sobie wyrobić pewną pozycję - zatłukłszy kilka groźnych stworów i zdobywszy zaufanie miejscowych ważniaków. Dopiero wtedy odsłania się główna nić intrygi - a ta jest niezwykle ciekawa i zajmująca.

Grę będziesz toczył, obserwując wszystko zza pleców bohatera (jak np. w Tomb Raider). Możesz jednak zrobić zbliżenie widoku albo popatrzeć oczami bohatera (FPP). Kilka razy zdarzyło mi się, że kamera jakby utknęła wewnątrz ściany, kiedy mój bohater poruszał się w wąskich przejściach.

Jeszcze jedno - akcja gry toczy się w zasadzie na powierzchni, nie musisz zatem bez końca tłuc się po rozmaitych jaskiniach i lochach, choć i dla grotołazów znajdzie się kilka przyjemnych niespodzianek.

W sumie GOTHIC jest jedną z najlepszych (choć nie do końca typowych) gier RPG, w jakie przyszło mi grać, i mam silne podejrzenia, że znalazł się mocny pretendent do tytułu 'rolpleja' roku. Przynajmniej dla mnie.



Tego faceta chyba olśniło...?



Stworek wygląda pociesznie ale dziabnąć potrafi!



Uważajcie, w szkole mówili na mnie "Geralt"!



... pamiętaj, tylko broń konwencjonalna, OK?



INFO

9

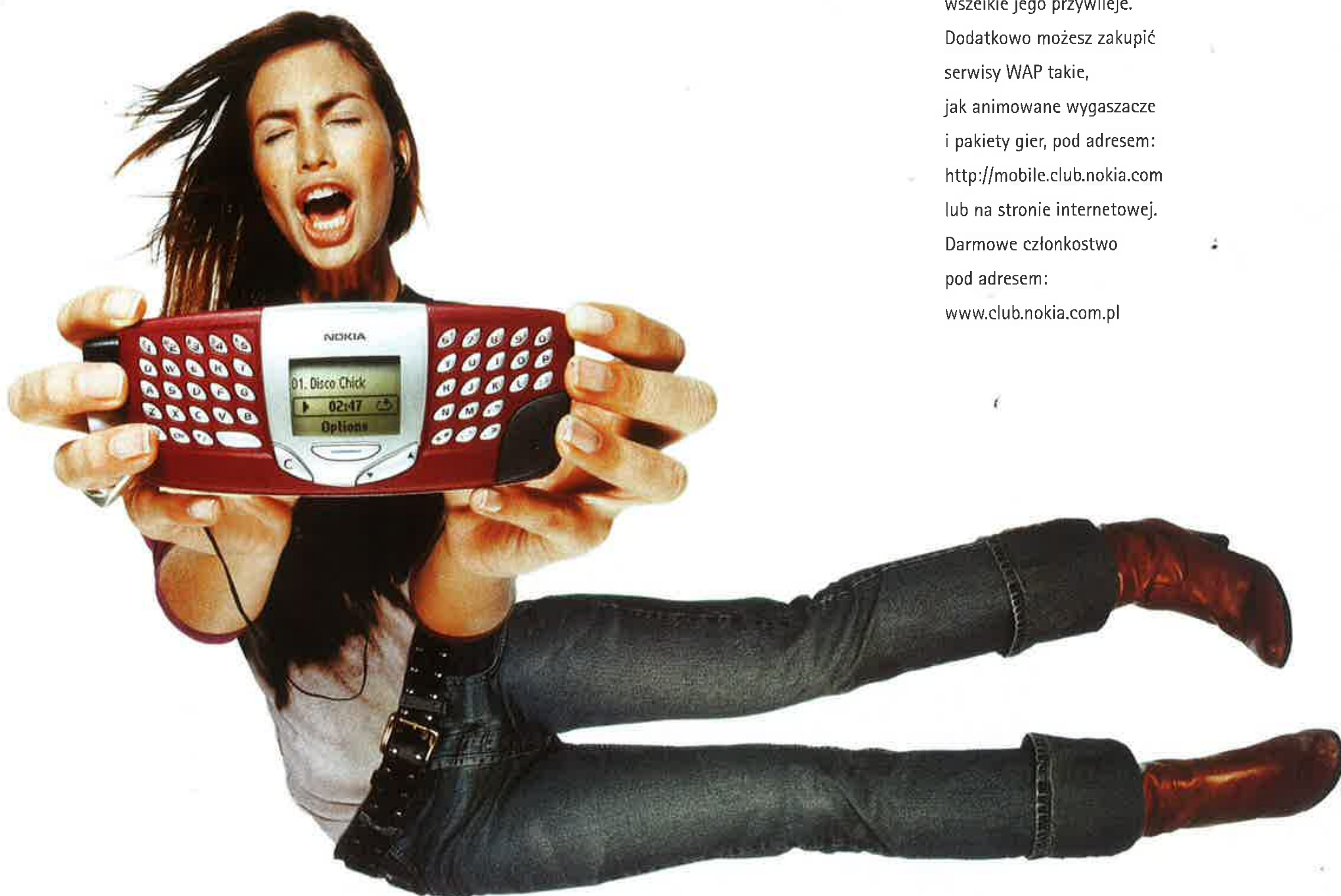
Producent: Piranha Bytes ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.piranha-bytes.com ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 128 MB RAM, DirectX, Win 9x/00/ME/XP ■ **Akcelerator:** 16 MB minimum



■ rozległy ■ zróżnicowany świat ■ nieliniowa akcja ■ wysoka AI NPC-tów ■ świetna grafika ■ dobra oprawa dźwiękowa i muzyczna



■ spore wymagania sprzętowe, jeżeli zamierza się grać "na cały gwizdek"



NOKIA
01. Disco Chick
02:47
Options

Lt. Mac Abra

GATUNEK: FPP

Niektórzy z was mówią, że gry są miłością ich życia. A zastanawialiście się, jak zaczyna się miłość? Są tacy, co uważają, że aby pokochać, trzeba się dobrze poznać, trzeba być ze sobą, "uczyć" się tej drugiej osoby. Że miłość przychodzi z czasem. Ale dla mnie to jest zbyt wyrachowane. Nie znam gry, którą pokochałbym dopiero po jakimś czasie, gdy już w nią pogram, gdy się rozsmakuję. Nie, proszę państwa - ja stosuję inną zasadę: to musi być miłość od pierwszego spojrzenia. Jeśli coś nie kopnie mnie od razu - to już nie kopnie mnie wcale.



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT™



Steel Panthers, Combat Mission, Laser Squad, Close Combat - listę mógłbym rozwijać w nieskończoność - te gry mają jedną wspólną cechę: gdy tylko ujrzałem je po raz pierwszy, wiedziałem, że TO JEST TO.

Miejsce: targi E3, maj rok 2001
Czas: ok. 2 P.M.
Zeznania świadka: snułem się po hali wystawowej z lekka już zmęczony feerią barw i ogłuszony lawiną dźwięków atakujących moje bębenki uszne z dziesiątków głośników. Widziałem już tyle gier w czasie poprzednich godzin, że zobojętniałem na kolejne bodźce.

I nagle zobaczyłem TO. Intro do Medal of Honor. Widzieliście je? Od strony technicznej nienadzwyczajne, wręcz nieco plastikowe. Fabularnie niezłe - ale widziałem lepsze. Klimatyczne, owszem, jak cholera. Lecz wcześniej widziałem z 30 innych intr i też były klimatyczne, a jakoś mnie nie ruszyły. A to - tak. Nie wiedziałem czemu, ale nagle moje serce uderzyło silniej, a nadnercza w sekundę wpakowały w krwioobieg cały zapas adrenaliny. Wrosłem w ziemię, po plecach przemaszerowała kompania mrówek w podkutych butach, ćwiczących krok paradny. W oczach pociemniało, w uszach zagrzmiały anielskie chóry. Jeśli nie przyklęknąłem, to tylko dlatego, że mnie (jak wspomniałem) sparaliżowało. Zakochałem się! Sami zresztą wiecie, jak to jest (a jak nie - to macie czego żałować).


Jednak w RTCW ogień jest lepszy...

Intro obejrzałem ze 20 razy, a potem jeszcze stanąłem w (godzinnej!) kolejce do sali projekcyjnej, gdzie pokazywali to samo (ale na większym ekranie + surround) oraz trailer z gry. Wychodząc z seansu, ponoć wyglądałem, jakbym się czegoś napił, a we łbie huczało medal-of-honor-medal-of-honor-medal... Redakcja świadkiem, że po powrocie mówiłem głównie o tej grze!

Sam byłem zdumiony tak gwałtowną reakcją umysłu na tę grę, ponieważ - jak zapewne wiecie - preferuję strategie (ew. jakieś symulatory czołgów lub samolotów osadzone w realiach II wojny). Skąd więc takie zauroczenie grą FPP (z tych do tej pory podbiły mnie dwie: DN3D i Unreal Tournament). Grę również osadzono w realiach II wojny? No, przepraszam, ale RtCW także toczy się w tym czasie, a prawdę mówiąc, po chwilowej (tygodniowej) zabawie uznałem, że czas cisnąć Wilczy Kamień w wodę. A Deadly Dozen, a Iwo Jima - toż i FPP oraz druga wojna - i ani 1/10 tych emocji. Zatem to musi być coś innego. I nawet wiem, co - ale póki co nie zdradzę tego. W końcu napięcie musi rosnąć...

Wiwisekcja

Czym jest MoH:AA? Łatwiej chyba powiedzieć, czym NIE jest. Mówię więc od razu: MoH NIE JEST symulatorem pola walki. Jeśli czekasz na Operation Flashpoint w realiach II wojny - czekaj dalej, może się doczekasz. MoH to tylko (hm, tylko?) znakomity shooter FPP. I tak należy go oceniać.

W shooterze rzecz polega głównie na strzelaniu, a poza tym - na strzelaniu. Zatem w misjach (niezależnie od tego, co będzie jej celem) oczekujcie właśnie niemal wyłącznie strzelania. OK?

Multiplayer

Krótko - bo niestety za wiele nie pograłem - o trybach: Free For All, Team Match, Round Based Match i Objective Base Match. Mapy do multiplayera są zaadaptowanymi mapami z trybu single. Nie brakuje oczywiście plaży w Omaha J. Pierwsze wrażenia są dość mieszane, choć przeważają opinie, że tu akurat RTCW jest górą. Moim zdaniem, nie odbiega w znaczący sposób od tego, co oferują inne gry FPP. Szczegółowe opinie o trybie multi - gdy pogramy przez co najmniej najbliższy miesiąc...

Ofiary wojny


Ilu z nich przeżyje?


W tym piekle prócz ognia jest też woda.


Dwóch żywych, osiem trupów... dość standardowa sytuacja na plaży Omaha.


Za kilka sekund w miejsce, gdzie ten sanitariusz opatruje rannego, trafi pocisk moździerza.

Najlepszy single player w historii gier FPP.



Owszem, zawiera rozmaite wtręty taktyczne, zmusza niekiedy do myślenia i kombinowania - ale to nadal rasowy shooter. Z wszystkimi jego wadami (i zaletami). I nigdy nikt nie obiecywał niczego więcej. Stąd nie do końca rozumiem pomiaukiwania krytyków MoH, że nie jest tym, czego oczekiwali. Panowie, nie miejcie pretensji do konia, że nie wygląda jak wymarzona przez was żyrafa...

W MoH: wcielamy się w Mike'a Powella, porucznika drugiego batalionu rangersów. Krótko mówiąc: komandosa. W trakcie 33 misji (a ściślej 6 misji, składających się z kilku etapów każda) przemierzymy Norwegię, kilka regionów Francji, Afrykę i Niemcy. Czasem sam, czasem w towarzystwie innych komandosów lub przygodnie napotkanych żołnierzy (zwykle niezbyt rozgarniętych, ale pełnych dobrych chęci). Z innych atrakcji: zabawimy się w dowódcę czołgu - i to niemieckiego, i to najcięższego! Będziemy strzelali z kaemu zamontowanego na gnającym dżipie. Pojeździmy też pociągiem, ciężarówką oraz barką desantową (w charakterze pasażera). A nawet zabawimy się w agenta J-23, paradując w niemieckim mundurze (i nawet mając odpowiednie dokumenty) po wrogiej bazie. Nawiążemy bliższą znajomość z wieloma owczarkami niemieckimi, agentami, strąconymi pilotami, pięknymi partyzantkami i naukowcami; zwiedzimy łódź podwodną, bunkry, podziemia, serwis czołgów, latarnię morską, kilka kościołów, ze dwa miasteczka (jedno nawet zrównamy z ziemią), fabryki broni, wrogie obozy i koszary. Wysadzimy minami czołgi, statki, działa, wyrzutnie rakiet, centra dowodzenia, nowe systemy uzbrojenia. Skradniemy kilka niemieckich wynalazków i jeden czołg ciężki. Eksterminujemy też kilkuset nieszczęsnych Niemiaszków. Mowa oczywiście o trybie single. Multiplayer to już zupełnie inna bajka.


Krwi w grze ani kropli - ale sceny agonii robią naprawdę ponure wrażenie.

Patrzymy, słuchamy, gramy

Engine Q3A. To starczy chyba za wszelkie rekomendacje. Można się spierać na temat, czy grafika MoH jest lepsza albo gorsza od tej z RtCW. Tylko po co - w obydwu grach jest znakomita: ta sama ekstraklasa. Rozważania, że w tamtej postacie miały lepszą teksturę skóry, a w drugiej płomienie wyglądały bardziej realistycznie, zostawiam tym, co uwielbiają dyskutować, ile diabłów mieści się na końcu szpilki. Grafika (choć ma parę usterek) powala - jasne?!

Muzyka. Są dwie szkoły ilustrowania muzyką gry czy filmu. W pierwszej wybija się na pierwszy plan: czym byłyby "Gwiezdne Wojny" bez charakterystycznego tematu przewodniego? Druga szkoła mówi, że dobra muzyka to taka, której widz nie słyszy, bo tak idealnie stapia się z akcją i fabułą, że nie jest wyczuwalna jako odrębna całość. MoH został zorkiestrowany przez mistrza drugiej szkoły, niejakiego Michaela Giacchino. Początkowo byłem pewien, że w tej grze niemal w ogóle nie ma muzyki! Dopiero potem, w rzadkich chwilach spokoju, usłyszałem delikatne (i niepokojąco jękliwe) pasaże skrzypiec i stłumione brzmienie sekcji dętej. Nie ma tu taniego efekciarstwa, nie ma przebojowych motywów, nie ma grzmiących setką instrumentów finalnych zwieńczeń, nie ma pompatycznych chórów czy fanfar. Co zatem jest? A to: nie wiesz, czemu nagle robisz się niespokojny? Nie wiesz, czemu się boisz? Bo nie słyszysz muzyki. To znaczy nie zdajesz sobie sprawy, że słyszysz. A ona właśnie na ciebie działa... Prywatnie radzę w panelu opcji znacznie podkręcić jej głośność w stosunku do efektów dźwiękowych...

Chociaż może nie, bo jeśli muzyka jest znakomita, to efekty dźwiękowe są genialne. Ich twórcę należałoby skąpać w szampanie i wytarzać w kawiorze, a potem wynająć ze trzy top modelki, by gościa starannie oblizały. :) Po prostu brak słów, po prostu czapki z głów. Absolutna perfekcja i wzorzec doskonałości. Gdzież indziej usłyszycie takie smaczki jak dźwięk opadającego z poruszonej gałęzi śniegu czy szelest piasku osypującego się ze ścian będącego pod obstrzałem bunkra (że nie wspomnę, jak pysznie wytłumiają się wówczas wybuchy pocisków dobiegające zza ścian). Także wspaniale brzmiące rozmaite rykoszety; a efekt kul tnących gałęzie żywopłotu? A efekty dopplerowskie przelatujących samolotów? A charakterystyczne "ping" wyrzucanego magazynka?... A setki innych rozmaitych dźwięków i speeche? Na CD macie demo; głośniki minimum na 3/4 mocy (wskazany subwoofer + ze 4 satelitki) - i napawajcie się. Dodam też, że twórca oprawy dźwiękowej MoH dostał specjalną nagrodę za pracę. Ja dałbym dwie.


Nocne starcie na pustyni.

Wymagania systemowe? Można grać bez specjalnego problemu na C400 + 256 MB + TNT 2 32 MB (wszystko na minimum - ale gra wygląda wtedy średnio), mogą pojawić się zaciachy (nie za często) na C933 + GeForce2 + 256 MB RAM (w 1024 x 768 w 32 bitach, z wszystkimi bajerami na maks). Można też wrzucić na A1600 + GF3 + 512 MB - ale nie będę was irytował. :)

Realizm

Jest takie niezbyt miłe powiedzonko: "jak na garbatego, to jest całkiem prosty". Do czego piję?


Dummkopf! Do taki duży Niemiec z takim małym maszinenpistoletem?! Donnerwetter, ty mnie zdenerwować, schweinehund!



Mike Powell

Urodzony: 5.05. 1916
Edukacja: West Point
Znane języki: angielski, niemiecki, francuski
Stopień: porucznik

Przebieg służby: służąc w 34 Dywizji Piechoty wykazał się znakomitymi zdolnościami dowódczymi oraz strzeleckimi tudzież wielką odpornością fizyczną. Skierowany na kurs rangersów (Carricfergus, Szkocja). Po szkoleniu przeznaczono go do służby w "piechocie specjalnej" (elitarnej jednostce komandosów). W czerwcu 1942 oddelegowano go do OSS (The Office od Strategic Services), gdzie przeszedł dodatkowe szkolenia jako sabotażysta, szpieg i zwiadowca na tyłach wroga.

Uwagi: urodzony do zadań specjalnych.


Z przodu zasieki, z tyłu wstrzelane karabiny maszynowe z bunkrów, pośrodku ogień artyleryjski - i co dalej?


Gdybym zrobił krok dalej, byłoby po mnie.


Leje po pociskach z pancernika były niezłą kryjówką - o ile zdąży się do nich dotrzeć.

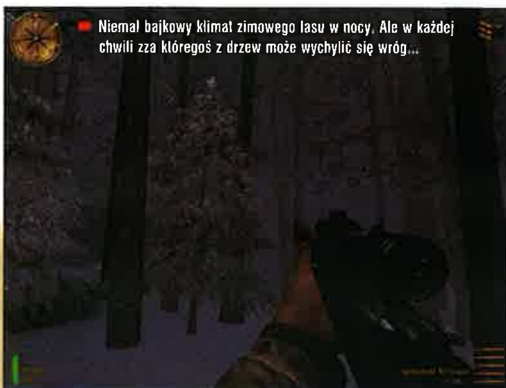

Oni mogą powiedzieć o sobie, że mają szczęście... przynajmniej do czasu.

Konsultant



Kapitan rezerwy Dale Dye, służący ongiś w piechocie morskiej (Wietnam 67-70, trzykrotnie ranny), jest znanym konsultantem militariów z okresu II wojny światowej oraz amerykańskiej taktyki walki. Jego nazwisko znajdziecie na liście płac w ramach produkcji filmów, takich jak "Szeregowiec Ryan", "Wielka Czerwona Jedynka", "Pluton" oraz "Urodzony 4 lipca". W MoH konsultował umundurowanie i uzbrojenie obu stron.

Otóż MoH jest przecież shooterem, zatem tak naprawdę - grą zręcznościową. Zatem jak - na serio - mówić tu o realizmie? Powiem tak: jak na shooter, to jest on znaczny. Zróżnicowane mundury Niemców (włącznie z tropikalnymi, gdy akcja dzieje się w Afryce). Całkiem wiernie odtworzone modele pojazdów (nie zawsze, ale...). Starannie zrekonstruowana broń (odpowiadał za to specjalny konsultant - patrz ramka). (Od pistoletu poprzez broń maszynową, karabiny, szotguny, karabiny maszynowe, karabinki szturmowe, po bazookę - nie ma miotacza ognia.) Nie uniknięto tu paru wpadek (o tym w innym miejscu recenzji), lecz całość wygląda imponująco. Zadbano nawet o takie smaczki jak problemy z przeładowywaniem Garanda, gdy magazynek nie jest do końca opróżniony z naboi. (Tak było w rzeczywistości.) Tu mam zresztą lepszy - dosłownie! - numer. Tak: numer fabryczny broni + sygnaturka fabryki; popatrzcie na okolice zamka Garanda. Widzicie to? A wiecie, że w różnych misjach mamy RÓŻNE NUMERY FABRYCZNE?! Niby nic - ale ktoś pomyślał, komuś chciało się to zrobić. A ja kocham takich maniaków i mam dla nich szacunek. Nie ma też zmory znanej z gier FPP/TPP: naciśnij ten guzik, by otworzył się schowek 800 metrów dalej i pięć pięter wyżej, w którym jest wajcha, co otworzy drzwi, pod którymi właśnie stoimy, za którymi jest pokrętło, które...



Niemal bajkowy klimat zimowego lasu w nocy. Ale w każdej chwili zza któregoś z drzew może wychylić się wróg...

Warto wspomnieć o realistycznych animacjach ruchu (widać, czy któraś z postaci jest lekko, czy ciężko ranna), dobrze zrobionych zróżnicowanych twarzach (nawet mrugają oczyma) i wręcz naturalistycznych (choć bez kropli krwi!) scenach śmierci. Fantastycznie wyglądają eksplozje pocisków artyleryjskich.

AI wroga

O AI (tak Niemców, jak i naszych postaci) mogę powiedzieć dużo dobrego, i trochę złego.

W tym akapicie powiemy tylko o tym, co dobre: aż miło popatrzeć, jak radzą sobie Niemcy. Zygzakują pod ostrzałem, szukając osłon, kryją ogniem atakujących kumpli, wycofują się, gdy mamy przewagę, wieją przed rzuconymi granatami. Potrafią zastąpić poległych kolegów, którzy obsługują np. karabin maszynowy. Potrafią (oj jak potrafią) przyczaić się w zasadzce, by potem plunąć nam ołowiem prosto w twarze albo sypnąć serię w plecy. Na krótkim dystansie zasypują nas granatami, a nawet usiłują utłuc kolbami - gdy nie ma czasu przeładować broni.

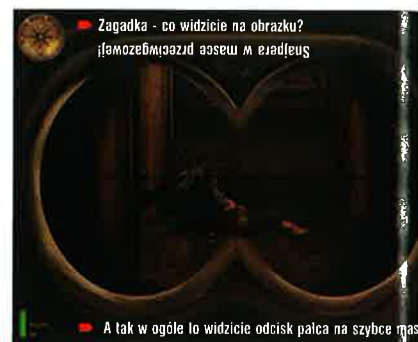
KLIMAT!!! KLIMAT!!! KLIMAT!!!

Tak, to właśnie to, za co pokochałem tę grę. Sceny, gdy siedząc w czołgu, demolujemy miasteczko; czy gdy idziemy przez zaśnieżony las w nocy, a śnieg poskrzypuje pod nogami; gdy widzimy, jak wrogi czołg rozlatuje się, trafiony bombą przez atakujący z niskiego pułapu thunderbolt... znów - brak mi słów. Ale to dopiero przedsmak, przystawka przed daniem głównym. A jest nim...



Trzecia misja, czyli Operacja Overlord (otwarcie II frontu w Europie). Powiem tak: gdyby cała gra, cały MoH, zawierał tę jedną, jedyną misję - kupiłbym ją za tę samą cenę. Więcej: gdyby zawierała tylko pierwszą część tej misji - czyli lądowanie na plaży - akcja pod kryptonimem Omaha - to też pewnie bym się skusił! Nic nie poradzę; ten fragment gry to najlepsze minuty w konwencji FPP, jakie udało mi się przeżyć, odkąd odpaliłem po raz pierwszy Wolfensteina 3D na 386SX 12 MHz. Więcej - to jeden z najwspanialszych momentów spędzonych z grą w moim życiu. A jednocześnie najgorszych.

Tak niesamowicie sugestywnego klimatu, tak odczuwalnego strachu i świadomości, że jest się tylko malutkim trybikiem wielkiej machiny - a moje przeznaczenie, moje życie i śmierć są w rękach opatrzności i obsługujących MG-42 Niemców - tego jeszcze nie doświadczałem. I to nie jest sztuczny filmowy strach - że zaraz zaatakuje nas jakiś Obcy, demon, zombi czy mutant. To nie egzystencjalny, wydumany lęk intelektualisty. Nieee, to zwykły, wręcz ordynarny, śmierdzący moczem, skisłym potem i rzygowinami, wstrętny, dygotliwy, fizjologiczny strach...



Zagadka - co widzicie na obrazku?

Snajpera w masce przeciwgazowej!

A tak w ogóle to widzicie odcisk palca na szybce mask

Jeśli oglądałeś "Szeregowca Ryana" i ogłuszyła cię scena lądowania na plaży - tak na tej samej plaży! - to przygotuj się teraz na ciężki nokaut w pierwszej rundzie. Bo wiecie - film się ogląda. Tylko ogląda. W grze się uczestniczy. A czasem nawet więcej. Czasem - nie często, ale jednak - już nie sterujesz postacią w grze. Ty się nią stajesz. Czasem utożsamiasz się z grą tak bardzo, że np. grając w samochodówkę, odruchowo pochylasz się w fotelu, by zrównoważyć siłę odśrodkową, gdy wchodzisz w ostry zakręt. Czasem, grając np. w AvP2, skaczesz metr w górę, gdy niespodziewanie ktoś z domowników klepnie cię w ramię.

...A czasem nisko pochylasz głowę, gdy słyszysz, jak kule rykoszetują od burty barki desantowej, a eksplozje pocisków wzniecają gejzery wody tuż przed wami. Potem z dziko bijącym sercem brniesz przez sięgającą piersi wodę, kipiącą od kul, z przerażeniem patrzysz, jak ten biegnący trzy kroki przed tobą wali się na wznak, a smugi pocisków oplątują cię z wszystkich stron. Znikąd osłony, znikąd ratunku. Byle dobiec do brzegu!



Niszczenie zasieków za pomocą banglor, czyli rur wypełnionych materiałem wybuchowym.



Ale rypło! W każdym razie droga wolna.



Widok ze zdobytego bunkra. Policzcie, ilu poległo - a ilu ocalało.



Ci co przeżyli, dostali medale. Ci co polegli - krzyże.

Najlepszy singleplayer w historii gier FPP.

...Schowany za zaporą przeciwko barkom desantowym, strzelasz raz za razem z Garanda w kierunku niewidocznego wroga. Do kogo - nie wiesz. Po co - też nie wiesz. Ale strzelasz, bo świadomość, że masz w ręku broń, że odpowiadasz ogniem na ogień, że TEŻ możesz kogoś zabić, a nie tylko bezradnie patrzeć na śmierć kumpli i wyczekiwać kuli dla siebie - to pozwala jednak nadal myśleć logicznie, a nie kulić się i skowyczeć ze strachu.

...A potem czujesz już tylko wściekłość. Wściekłość na tych, którzy tak szatkują bez litości. Więc i ty tego nie czujesz. Strzelasz, ładujesz, strzelasz, ryczysz z radości, gdy trafiony Niemiec konwulsyjnie wali się na ziemię. I tylko żałujesz, że nie przewidziano w tej grze bagnetu - bo mógłbyś go wbić we wraży kałdun; żałujesz, że nie możesz chwycić któregoś z tych w mundurach feldgrau za gardło i tłuc jego głową o betonową ścianę bunkra... Czujesz chemicznie niczym niesplamioną bojową furię.

'Take no prisoners, boys!

A na sam koniec, gdy już skosisz całą załogę tego i sąsiedniego bunkra (dla satysfakcji zdjąłem tych drugich ze zdobycznego kaemu)... Patrzysz w dół i widzisz skotłowany wybuchami piach, na nim ciała - i mikre z tej wysokości sylwetki żołnierzy kolejnej fali inwazyjnej, którzy teraz już bezpiecznie - bezpiecznie! - przemierzają te pola śmierci. I co czujesz? Dumę, radość, smutek, zmęczenie? Wszystko po trochu i wszystko naraz. I choć nie palisz - masz chęć na papieros, masz chęć zaciągnąć się nim aż do pępka. Potem robisz save i do końca dnia nie chcesz grać dalej.

Ja tylko ostrzegam - ten etap jest cholernie niebezpieczny. Nie, nie mówię tu o jakimś głupim niebezpieczeństwie w rodzaju "wysoki poziom trudności gry" itp. Ten etap jest niebezpieczny, BO MOŻECIE SIĘ DOWIEDZIEĆ CZEGOŚ NOWEGO O SOBIE. I to niekoniecznie przyjemnego.

I nieważne, że post factum pewien malkontent (hi, Gem.ini...) czarno na białym udowodnił mi, że za każdym razem podczas lądowania ten sam pocisk trafia w tę samą łódź, wyrzucając w powietrze te same ciała, że po opadnięciu klapy barki ta sama seria stale kosi tych samych ludzi itd., itp. W porządku - masz rację. Ale w "Szeregowcu Ryanie" też tak naprawdę wszyscy umierali na niby. W końcu to tylko film. Lecz ich lipna śmierć budziła w widzach prawdziwe emocje. Co z tego więc, że ten cały zgiełk i bitewny chaos w MoH są symulowane i z góry zaprogramowane? Toż JA NICZEGO nie udawałem...

Medal of Burak

Mówi się, że prawdziwa miłość jest ślepa. Bzdura! Co za sztuka kochać, gdy nie widzisz wad obiektu własnej miłości (albo o nich nie wiesz). Nie, prawdziwa miłość jest wtedy, gdy WIEDZĄC o wadach i grzeszkach - kochasz nadal. Dlatego mogę powiedzieć, że prawdziwie pokochałem MoH, bo nadal dziko mi się podoba, mimo iż poniżej poczytacie długą (a i tak niepełną!) listę błędów, za które twórcom można by wręczyć Medal of Burak.

Przede wszystkim - moim zdaniem - gra jest za krótka. Ukończenie jej na najniższym poziomie trudności zajęło mi około 20 godzin grania. (Z jednym małym oszustwem...) Po drugie - gra jest straszliwie liniowa. Nie ma tam alternatywnych dróg, nie ma alternatywnych rozwiązań. Z reguły jest Jedynie Słuszna Trasa, wytyczona wyraźnie i tylko nią możesz się poruszać. Czasem więc widzisz drogę, w którą nie możesz skręcić, pojazd, którego nie możesz uruchomić, czy drzwi, których nie możesz otworzyć. To znaczy - czasem możesz. Tyle że nie wtedy, gdy ty chcesz, a w swoim czasie, gdy zrobisz wcześniej to, co było w scenariuszu.

Denerwuje mnie też, że nie mogę robić wielu rzeczy, w tym tak elementarnych jak padnięcie na ziemię (toż to robi się instynktownie, gdy człowiek jest pod obstrzałem).

Co gorsza - wrogowie MOGĄ to robić (nie tylko padają, ale i strzelają z tej pozycji)! No co to ma być?! Nie mogę też strzelać na oślep - np. wysuwając zza osłony tylko rękę z gnatem - a Niemcy robią to nagminnie. Nie mogę też wychylać się zza krawędzi ścian (tzn. mogę - ale tylko w multiplayu).

Dlaczego nie mogę wydawać poleceń własnym żołnierzom? Nie mówię o jakiś skomplikowanych rozkazach - ale 'hold position' czy 'cover me' - to mogliby rozumieć... Ale nie. W efekcie często pałętają się jak ostatnie ofermy przed moją lufą albo kretyńsko dają się zabić, bo bohatersko pchają się prosto do przodu, wprost na masę wrogów.

Właśnie - masa wrogów. Czasem zdecydowanie przesadzono z ich ilością. Co gorsza pojawiają się znikąd. Wychodzisz z pustego pokoju, a za chwilkę ktoś pakuje ci kulkę w plecy - no proszę, trzech Niemców teleportowało się, Bóg wie skąd. A z przodu dziesięciu. Też z powietrza, bo sekundę wcześniej ich nie było. Cóż, zrobiłeś ten kroczek do przodu - wszedłeś w nową strefę, odpowiedni skrypt zadziałał - i oto mamy: szkopus ex machina.

AI... ma swoje wzloty i upadki. O wzlotach już było. Może więc pomarudzimy o dołkach. Wspomniałem już, że moi żołnierze za mądrzy nie są i zdradzają tendencję do bycia "odznaczonym pośmiertnie bohaterem". Czasem towarzyszy im medyk, rozdający apteczki. To jakiś altruista albo masochista, bo niekiedy ledwo się wlecze jak 70-latek z zaawansowaną podagrą - ale żeby uleczyć samego siebie... OK, czasem na to wpadnie. (Żołnierze również nie za bardzo garną się do leżących tu i tam apteczek.) U Niemców też miejscami bywa dziwnie - chłopaki nie reagują na strzelaninę w pobliżu, nie przeszkadza im, że kumpel stojący parę metrów dalej dostał kulkę, co zresztą skwitował okrzykiem bólu. Albo wręcz ignorują naszą obecność. Najbardziej ubawiła mnie grupka, która gęsiego przegalopowała w pobliżu (akurat przeładowy-

Buraki konsultanta



Oto chyba największy buraczek, jaki popełnił konsultant historyczny gry. Mapa menu głównego. Popatrzcie na kontury Polski - jej granice są już... powojenne. A akcja gry zaczyna się w 1942! (Co dziwniejsze - w menu treningu wisi prawidłowa mapa.) Tak, kto by się bardzo przejmował jakimś krajem, który co pewien czas wędruje sobie po maple na wschód albo zachód, a czasem i całkiem znika...

Drugą rzeczą, za którą wziąć winien po uszach, jest informacja, że Tygrys 2 (vel Królewski Tygrys) różni się od zwykłego tylko grubością pancerza, a oba wyposażone są w takie same działa. Z pancerzem - zgoda: jest grubszy (choć warto byłoby dodać, że do tego znacznie lepiej wyprofilowany). A działo Tygrysa 2 ma wprawdzie ten sam kaliber - ale znacznie dłuższą lufę, co wybitnie poprawiło jego siłę rażenia...



Pancerny pojedynek.

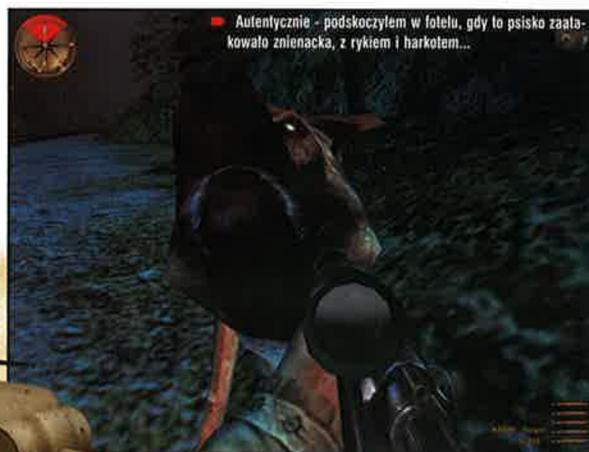


Verfluchte Amerikaner! Nie dotkniesz mojego Tygryska!

Wszelkie znalezione buraki nie zdołały przytłumić jej niesamowitej grywalności. Z ręką na sercu mówię: najlepszy singleplayer w całej historii gier FPP. Najlepszy klimat, który udaje się utrzymać przez większość misji. Wspaniała, acz nieco za krótka gra. Polecam, polecam, polecam.

gęsiego przegalopowała w pobliżu (akurat przeładowywałem broń) i parę metrów dalej sprawnie rozsypała się w tyralierę - plecami do mnie. Jakiś skrypcik odpalił się z lekkim opóźnieniem? :). Uczciwie trzeba jednak dodać, że znaczące dołki AI w MoH zdarzają się raczej sporadycznie.

Jeszcze odrobinkę o Niemcach. Autorzy gry wyposażyli ich chyba - co do jednego - w detektory ruchu, termowizję i teleobiektywy. Z podejrzaną łatwością (gdy walczymy w budowlach) gnają do tej lokacji, gdzie usiłujemy się schronić. Tyle pokoi w środku, a pościg zawsze gna do tego właściwego... Widzą poprzez krzaki - nie myśl, że się za nimi schronisz. Dostrzegą cię z daleka, a ich celność (nawet na poziomie easy) jest przerażająca. Najbardziej wkurzył mnie facet z karabinem, który strzelał na oślep, z jednej ręki (!) i chyba z dystansu 20 metrów - na pięć strzałów trafił trzykrotnie. Mógłby jeszcze przy tym żonglować granatami, byłby komplet...



Autentycznie - podskoczyłem w fotelu, gdy to psisko zaatakowało znienacka, z rykiem i harkotem...

Ciekawostki

1000 rozmaitych animacji (ruchu, zniszczeń itd.)

23 "gatunki" niemieckich żołnierzy

21 typów uzbrojenia, wszystkie zgodne z realiami historycznymi

18 rodzajów niemieckich pojazdów bojowych



Snajperka. Broń sama w sobie bardzo sympatyczna. Mogę się pogodzić z brakiem płynnego zoomu (choć nawyki z UT trudno zwalczyć :)) - ale czemu jest tak potwornie stabilna? Odbiera to sporo przyjemności z gry, gdyż ZA ŁATWO się trafia. Gdyby obraz w celowniku choć odrobinkę pływał...

Zniesmaczył mnie moment, w którym samotnie walczyłem z Tygrysem. Każdy celny strzał z bazooki (niezależnie w jaki element czołgu, niezależnie czy frontalnie, czy z boku) zdejmował mu te same 20% energii. No nie wiem - jakieś to... prostackie. A wystarczyłoby dać każdemu celnemu strzałowi 20% szansy na zniszczenie czołgu - praktycznie na jedno by wyszło, a uniknąłbym przykrych wrażeń. Zdegustowany byłem również, zwalczając pojedynczych żołnierzy za pomocą czołgu (i to Królewskiego Tygrysa!) - tyle tylko, że wyłącznie za pomocą działa, bo widać ktoś ukradł zamontowane w nim dwa kaemy. Swoją drogą - jak już o Tygrysie mowa - serce ściska, gdy widzi się, co z niego zrobili twórcy gry. Tzn. to, co widzicie w grze, jest tylko wyrobem tygrysopodobnym. (Ale w RtCW pokazali za to Panterę z króciutką lufą - to tak, jakby słoniowi podmienić trąbę na świński ryj. Końmi bym włóczył!)



Walki toczą się także we wnętrzach kościołów...

Poziom trudności - miejscami wyraźnie przegięty. Jest taka misja, gdzie przemierzamy ruiny miasta, w których kryje się masa snajperów. Ledwo robię parę kroków... bęc! Bęc! Bęc! - koniec. Jeszcze raz - tym razem ginę już po drugim strzale. Jeszcze raz. To samo. Jeszcze raz. Mały sukces - przeżyłem z 20 sekund dłużej niż poprzednio. Jeszcze raz. O! W końcu zobaczyłem, skąd gnojek strzela! Trzy reloady misji później - w końcu udało mi się go trafić. Wiedziony natchnieniem natychmiast zrobiłem save. I słusznie, bo po kolejnych 10 krokach, dostałem z dwóch kierunków i to niemal jednocześnie! I historia się powtarza. Gdzie tu emocje? Toż to nie był pojedynek snajperów, a strzelanie do tarczy! W tej jednej misji poddałem się - wrzuciłem cheat i dzięki temu ukończyłem ją w kwadrans, podczas gdy wcześniej przez ponad dwie godziny pokonałem może 1/4 trasy, i to metodą quicksave (private Ryan?) & quickload. OK - biorę poprawkę, że brak mi wprawy, że mam refleks szachisty itd. Ale na miłość boską - to był poziom easy!!!

Nie podobały mi się też bitmapowe krzaki i drzewa, z których wprawdzie po trafieniach kulami sypią się drzazgi, ale nie zostają ślady po pociskach. Podobne uczucia budzą kuloodporne namioty (!). W ogóle interaktywność troszkę w tej grze kuleje: możemy rozwalić bardzo dużo - ale tylko to, co przewidzieli twórcy. I np. podczas ostrzeliwania miasta z czołgowego działa jeden domek grzecznie rozsypuje się w kawałki (widać byli w nim Niemcy), a drugi - chwacko przyjmuje taki sam pocisk na okno i nawet się szyba nie zarysuje. I jeszcze jedna malutka rzecz - czemu na śniegu nie widać śladów?

Granaty. Porażka! Nie można odczekać trzech sekund, tylko od razu wyrwanie zawleczki i rzut - toż to rekrucki błąd! Wróg może go odrzucić (czego nie robi) albo zwiać - i wieje.

Efekt: jedna z podstawowych broni piechociarza staje się przez to raczej nieprzydatna.

Krew - a raczej jej brak. Chwaliłem brak krwi w Deadly Dozen. Tutaj zganię to. Czemu? Otóż w DD ludzie umierali nieco teatralnie, sztucznie (obejrzyjcie filmy wojenne z lat 50, zrozumiecie, co mam na myśli). Brak krwi dopełniał konwencję, jej obecność byłaby wręcz zgrzytem. W MoH ludzie umierają realistycznie - agonalne krzyki i konwulsje są na porządku dziennym. (Popatrzcie kiedyś na twarze zabitych - widać, że nie mieli lekkiej śmierci.) A skoro tak - to powinna być i krew. Jej brak (moim zdaniem) to szkaradny przykład politycznej poprawności - a raczej (co tu kryć) hipokryzji. To tak, jakby z filmu pokazującego rozmaite patologie (narkomanię, przemoc, chlanie itp.) wyciąć wszystkie "momenty" - bo wiecie, młody widz mógłby poczuć się nią zgorszony albo zdeprawowany. Skoro już producenci pokazują, jak wygląda brudna wojna - to niech nie perfumują trupów. I tak wiemy, że śmierdzą. A jak już bardzo chcieli mieć grę dla wszystkich, to mogli dać 'parent lock', czyli opcję wyłączania krwistości - tak jak w Kingpinie czy SoF.

Finał gry... (uwaga, kto nie chce wiedzieć, jak kończy się gra, powinien pominąć ten akapit). Ostatnia misja jest, i owszem, trudna, emocjonująca itede. Ale... niewiele tak naprawdę różni się od tych, które zaliczyliśmy poprzednio. Brak jej jakiegoś - nomen omen - FINALNEGO uderzenia w bęben. Zwykle na końcu czai się jakiś superboss. A tu... niespodziewanie pojawia się napis The End! I nie ma outra!!! (A tak ostrzyłem sobie zęby!!!) Nawet muzyka nie zabrzmiała uroczyściej czy choćby głośniej. The End, creditsy, see you later... Muszę przyznać, że poczułem się oszukany. To nie fair! Mogli choć pokazać zdjęcie Powella z medalami, które zdobył, albo choć napisać, czy przeżył wojnę - no, COKOLWIEK mogli dać. Czy wiele wymagam? W sequelu outro MA BYĆ!

THE END

Jak zatem oceniam MoH? Ha - bardzo wysoko. Wszelkie znalezione buraki nie zdołały przytłumić jej niesamowitej grywalności. Z ręką na sercu mówię - moim zdaniem: najlepszy single player w całej historii gier FPP. Najlepszy klimat, który udaje się utrzymać przez większość misji (czego nie można powiedzieć o RtCW). Wspaniała, acz nieco za krótka gra. Zatem, mimo wielu uwag krytycznych: polecam, polecam, polecam.

PS Po jej ukończeniu na drugi dzień zacząłem od nowa - tym razem na poziomie medium.

Nawet nieźle mi idzie.



03/2002

8+

INFO

Producent: 2015 & EA ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** www.mohaa.ea.com ■ **Wymagania:** P450 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, DirectX ■ **Akcelerator:** 16 MB minimum

👍 ■ KLIMAAAAT! KLIMAAAAT ■ grafika/muzyka/efekty ■ AI ■ lądowanie na plaży Omaha!!! ■ rewelacyjny singleplayer ■ ogólne wrażenia

👎 ■ nie można dowodzić/wydawać poleceń żołnierzom ■ AI (czasami) ■ liniowość ■ nie można paść/czołgać się ■ kilka innych irytujących buraczków

Najlepszy single player w historii gier FPP.

GATUNEK: PRZYGODOWA

Atlantis III

El General Magnifico

Wiecie co? Uwielbiam upór, z jakim twórcy rozmaitych gier usiłują sprzedać dawne tytuły. Choć np. gra King's Quest VIII różni się od King's Quest I jak ogień od wody, twórcy programów - odwołując się do sympatii wzbudzanych w nas przez poprzednie części, sprzedają kolejne wersje tytułów. Stąd ostatnio mieliśmy Monkey Island IV, Quake III czy Alone in the Dark IV itd. Można by stąd wysnuć (nie do końca słuszny) wniosek, że jeżeli jakaś gra nie jest kontynuacją, nie warto się nią zajmować. Jest to wniosek dość ponury, bo eliminujący z rynku małe firmy, które przecież potrafią zrobić perełki takie jak The Longest Journey. W końcu Szekspir nie pisał sztuk typu "Hamlet II" i "Hamlet III" (choć napisał sztuki "Ryszard III" i "Henryk VIII").

Tymczasem w ciągu kilku ostatnich lat w firmie Cryo powstały trzy dość luźno ze sobą powiązane części opowieści o Atlantydzie. Ponieważ nie wszyscy, jak podejrzewam, mieli przyjemność grać w Atlantis I i Atlantis II (obie znakomicie spolszczone przez dystrybutorów z CD-Projektu), pozwólcie, że zanim zagłębią się w trzecią część opowieści, przypomnę wam pokrótce treść dwu pierwszych - w ramkach.

Teraz nadszedł czas Atlantis III - Nowy Świat. Ta część opowieści zaczyna się w roku 2020, kiedy to młoda dziewczyna (do animacji jej twarzy twórcy gry wzięli rysy Chiary Mastroianni), poszukując śladów starożytnego osiedla Egipcjan, rozbija się na pustyni - z pomocą przychodzi jej młody Tuareg. Ten ma z kolei do wykonania misję, polegającą na uwolnieniu plemiennej studni opanowanej przez jakichś opryszków. Okazuje się, że obojgu chodzi o to samo, na krótko więc łączą swoje siły. Penetrując otoczenie dziewczyna znajduje grotę, z której jakiś osobliwy portal czasoprzestrzenny przenosi ją do starożytnego Egiptu.

Całość gry obraca się wokół tajemniczego artefaktu - Kryształowej Czaszki. Istnienie samego artefaktu nie podlega dziś dyskusji (on naprawdę istnieje!), natomiast jego właściwości - już tak... Czaszkę wykonano z kwarcu (kryształu górskiego), ale znawcy twierdzą, że gdyby ów kryształ obrabiać znanymi nam dziś metodami (szlifowanie diamentową pastą), trwałoby to około... trzech setek lat! Dlaczego, w jakim celu ktokolwiek miałby się zajmować tak żmudną robotą? Czaszkę znaleziono kilkadziesiąt lat temu na Jukatanie i do dziś na jej temat znamy więcej pytań niż odpowiedzi. Na tej tajemnicy bazuje treść gry Atlantis III.

Istnieją opowieści, że Czaszka była jednym z największych skarbów Świątyni Salomona. Faraon, który zdobył Jerozolimę, wziął z niej tylko ową Kryształową Czaszkę, ale żyjący w Egipcie potomkowie Atlantów ukryli ją przed nim tak, by ludzie przedwcześnie nie posiedli zawartej w Czaszce mocy. Czort wie, co to za moce, ale - jak się później okaże - niejeden chciałby je posiąść. Nasza bohaterka podejmie wyzwanie i rozpocznie wędrówkę w głąb czasu i własnej duszy (twórcy gry w sposób ogromnie ciekawy graficznie przedstawili labirynt naszej wyobraźni). Dziewczynie przyjdzie odwiedzić trzy części świata: Pustynię Hogar (południową część Algierii), Syberię z epoki paleolitu (weźmie też udział w polowaniu na mamuty) i Bagdad z "Tysiąca i Jednej Nocy". Będzie poszukiwać skarbu, który Atlanci sobie przywłaszczyli - ale czy ludzkość dorosła już do tego, by wkroczyć w nową fazę rozwoju?


Oni też mają swoją krzywą wieżę?


Tu mi troszkę pachnie egipskimi klimatami.


... a tu bardziej niż troszkę...


Romantyczny wieczór przy ognisku? No, nie bardzo...

Taka jest treść nowej przygody, którą przeżyjesz - jeżeli zechcesz zagrać w Atlantis III.

Pierwsza rzecz, która niejako "rzuca się w oczy" po uruchomieniu gry, to jej obezwładniająca grafika. Kolejne pozycje z serii Atlantis są coraz lepsze od poprzednich - przynajmniej pod względem graficznym. Animacje Chiary przedstawiono tak, że gotów byłbym się założyć, iż dziewczyna osobiście brała udział w zdjęciach. Jak tak dalej pójdzie, mój ulubiony Sylvester (nie kot, tylko Stallone), nie będzie się musiał wysilać w filmach, tylko za parę milionów papierów sprzeda swój wizerunek, a reszty dokonają spece od efektów specjalnych. Będzie to miało i tę zaletę, że wiedzący o zamiłowaniu aktora do ryzykownych scen fani (podobno ksiądz Robak uwielbia osobiście stawać na planie nawet najbardziej karkołomnych scen) nie będą musieli drżeć z obawy o zdrowie ulubieńca,

Atlantis I

Była bardzo dobrą przygodówką, z prostym interfejsem, ale o dość zawilej akcji. W trakcie gry - wcielając się w rolę jednego (jak się później okazało i ostatniego) z mieszkańców Atlantydy, zwiedzałeś samą Atlantydę, tropikalną wyspę Karbonec, lodowe pustkowia Szpicbergenu, oceaniczną wysepkę przypominającą Wyspę Wielkanocną, tajemnicze sanktuarium Atlantów i Labirynt, w którym musiałeś się zmierzyć z Minotaurem. Gra obfitowała w rozmaite zagadki logiczne, a nawet pojawiły się dwie gry planszowe - i to wcale nie takie proste. Nie da się ukryć, że przed graczem stawiała nie lada wyzwanie. Aby ocalić od zguby prawowitą władczynię Atlantydy, gracz musiał skakać, rzucać nożem, pilotować niebiański statek, uciekać przed rozjuszonym białym niedźwiedziem, brać udział w wyścigu krabów, penetrować zawiły pałac Atlantów i upolować niezwykłego Białego Odyńca. Wszystko to zawarte było na czterech kompaktach i bardzo dobrze spolszczone.

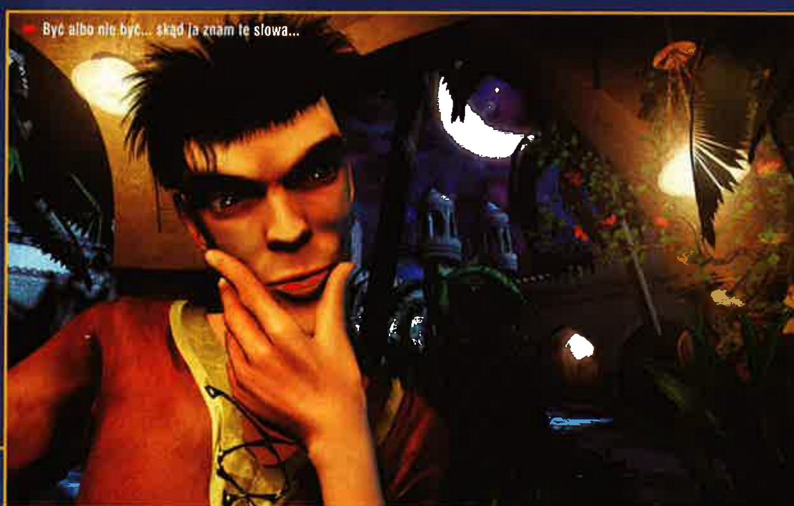
Klasyczna w założeniach i realizacji przygodówka.

bo komputerowy wizerunek nie złamie przecież nogi, a nawet jeżeli tak się stanie, to programiści od ręki machną patch. (A tak naprawdę to typowy gwiazdor siedzi na planie pilnowany przez trzech agentów firm ubezpie-

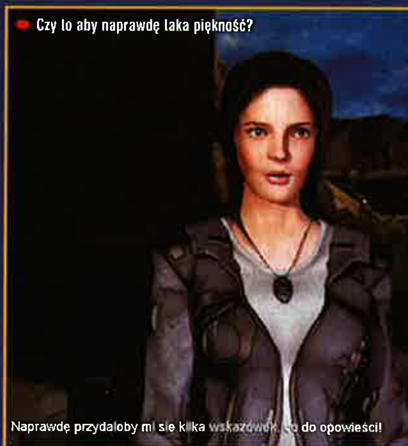
79 zł to nie jest za wiele za grę na trzech kompaktach, świetnie spolszczoną i ze znakomitą oprawą graficzną.

czeniowych, którzy dbają o to, by sobie nawet nie zwichnął paznokcia, sięgając po butelkę Coca Coli.)

Animacje, jakimi gra cieszy oko gracza po każdej udanie rozwiązanej zagadce, są też najwyższego lotu (dosłownie - lot znaną nam jeszcze z pierwszej części skrzydlatą łodzią Atlantów jest tak pięknie zrobiony, że niełatwo to opisać - to trzeba po


Być albo nie być... skąd ja znam te słowa...


Jestem wesoły Romek, mam na przedmieściu domek...


Czy to aby naprawdę taka piękność?

Naprawdę przydałoby mi się kilka wskazówek co do opowieści!

prostu zobaczyć). Równie efektowny jest Bagdad z "Tysiąca i Jednej Nocy", w którym Chiara wciela się w rolę Szeherezady opowiadającej kalifowi Harunowi al Rashidowi historię Złodzieja z Bagdadu (wersję nieco inną od oficjalnej), i Syberia, gdzie panoszą się mamuty (jej Bohu, nie łżę!). Po przejściu mniej więcej jednej trzeciej gry nasza bohaterka spotyka wreszcie tego, kogo poznajemy w intrze, ale nic się nie wyjaśnia - przeciwnie, intryga plącze się jak lina w dłoniach podpitego majtka. Nasza bohaterka zyskuje za to większą swobodę ruchu i jak w Atlantis II będziesz mógł prowadzić sprawę dwutorowo. Gra polegać będzie w zasadzie na rozwiązywaniu kolejnych zagadek. Te mają różny stopień trudności, wszystko jest jednak tak wyważone, że doskonale się bawisz.

W grze przewidziano również elementy zręcznościowe (np. rzut włócznią z epoki neolitu). Te elementy nie należą co prawda do moich ulubionych i niekiedy odzywa się we mnie tęsknota za starymi, dobrymi czasami, w których robiono gry, mające możliwość pominięcia niektórych upierdliwych fragmentów. Mogłeś też wybrać opcję podpowiedzi, w których (w zależności od stopnia twojej desperacji) gra rozwiązywała pewne sytuacje za ciebie (żeby daleko nie szukać, taką grą był np. "Quest For Glory IV"). Z drugiej jednak strony, trzeba zauważyć, że niektóre zagadki można rozwiązywać bez udziału logiki (tzn. metodą prób i błędów). Chciałbym też zauważyć, że kiedyś twórcy gier komputerowych premiowali uczciwych nabywców gier, bowiem w instrukcjach zawierali bardzo często wszystkie dodatkowe i potrzebne do ukończenia gry wiadomości (w instrukcji do Conquest of Camelot były np. odpowiedzi na wszystkie zagadki, jakie gra stawiała przed graczem). Teraz jest inna moda. W Atlantis III np. trzeba ułożyć tabliczki z legendą o Secie, Ozyrysie i Izydzie - a przecież nie wszyscy są znawcami egipskiej mitologii. Ale można do zagadnienia podejść inaczej - dzięki grze wzbogacisz się intelektualnie, szukając odpowiedzi w encyklopediach. Jednym słowem, nie kijem go - to do ciupy.

Tradycyjnie już gry z serii Atlantis mają doskonałą oprawę muzyczną. Jest możliwość zapisu gry w dowolnym momencie, dialogi zaś wyświetlane są od razu i bez waszej interwencji. Gra ma za to dość głupi system uruchamiania - typowy dla wielu produktów Cryo. Instalujesz ją z dysku 1, potem uruchamiasz z dysku 2, a na koniec, w razie potrzeby gra poprosi cię o dysk 1 (Syberia) lub 3 (Bagdad). Tak czy owak później zawsze musisz mieć pod ręką dysk 2. Trzeba rzec, że znałem lepsze systemy (najlepsze oczywiście są takie, które po zainstalowaniu w ogóle nie potrzebują kompaktów i nie zmuszają do nudnego przekładania dysków).

I na koniec trzeba powiedzieć, że po raz pierwszy chyba dostałem grę w polskiej wersji przed angielską. Zresztą spolszczenie jest bardzo dobre (oprócz głosów masz i opcję wyświetlania napisów, a głos możesz wyciszyć). Aktorzy czytają role z zacięciem i widać (a raczej słychać), że poważnie podeszli do zadania, bowiem "grają" głosami, a nie odgrywają role. Spolszczenie gry warte jest najwyższej oceny. Ostatnią zaletą, o której jeszcze nie wspominałem, jest niska cena - 79 zł - to nie jest za wiele za grę na trzech kompaktach, świetnie spolszczoną i mającą znakomitą oprawę graficzną.



Atlantis II

Miała treść dość luźno powiązaną z pierwszą częścią i opowiadała o przygodach tybetańskiego młodzieńca, który jako (nikomu prawie nieznany) spadkobierca starożytnego rodu musiał się podjąć podróży w czasie i przestrzeni, by odnaleźć tajemnicze Kamienie Drogi, dzięki którym mógł w końcu dotrzeć do Shambali - miejsca schronienia ostatniej królowej Atlantydy. W trakcie wędrówek zwiedzał starożytne imperium Majów, Irlandię z pierwszych wieków chrześcijaństwa i niemniej od imperium Majów starożytne Chiny. Na koniec musiał stoczyć walkę z budzącą się ponownie Bestią Mrocznej Otchłani (to zresztą był powód, dla którego trzeba mu było dokonywać wszelkich wędrówek), z którą pierwszy pojedynek stoczono jeszcze w Atlantis I. Gra miała grafikę ciekawszą i lepszą od pierwszej, lepiej ją też spolszczono. Jeżeli jej nie macie, żałujcie. Gdy się przypadkiem zdarzy, że natkniecie się gdzieś na nią, kupujcie w ciemno!

INFO

9

Producent: Cryo ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** www.cryo.com ■ **Wymagania:** P2 333, 32 MB RAM, Win 9x/00/Me/XP, DirectX ■ **Akcelerator:** nie

 ■ genialna grafika ■ świetna muzyka ■ niezwykle ciekawie poprowadzona intryga i nieliniowość akcji

 ■ spory stopień trudności niektórych zagadek i niemożliwe do uniknięcia elementy zręcznościowe

Klasyczna w założeniach i realizacji przygodówka.

GATUNEK: **FPP**



Śnieżny etap w średniowiecznej Europie.



Spójrzcie na tę kulę między szczytami. Przechadzki doliną i zbieranie kwiatków mogą się skończyć nieszczęśliwie...



Serious Sam 2

Czarny Iwan

Croteam wiedziało, co robi, wypuszczając dla rozgrzewki demo Serious Sam 2. Chorwackie studio zrekrutowało tym samym armię graczy, którzy teraz zaatakują pełną wersję gry. Mam już za sobą tę bitwę i mimo wielu odniesionych ran - przetrwałem i zwyciężyłem. Serious Sam 2 to jeszcze więcej wrogów, broni, przestrzeni i lepsza grywalność. Walka jest bezpardonowa i bezlitosna, trup kładzie się pokotem, huk dział dudni w czaszce, a kolory pulsują w rytm uderzeń serca. Teraz, leżąc w jasnym pokoju bez klamek i kreśląc te słowa, mogę powiedzieć jedno. Warto było.

Sięgnijmy jeszcze pamięcią do SS 1. Jak zapewne pamiętacie, statek kosmiczny Mentala wessał naszego bohatera - i odleciał w siną dal. "Serious" nie poleciał jednak daleko, bo - zdaje się - nie było mu to na rękę. Powiedzmy sobie szczerze, Sam w UFO to jak słoń w składzie porcelany. Właściwie liczyłem, że Croteam pokaże nam, co też "Serious" wyprawia w krążowniku Obcych, a może nawet pozwoli osobiście zająć się załogą. Rozmarzyłem się też, gdy pomyślałem, jak ciekawie mogłoby być na macierzystej planecie kosmitów. Sam "Serious" Stone doskonale nadaje się na ambasadora ludzkości i na pewno z przyjemnością przekazałby przesłanie Ziemian ("przybywam w imię pokoju!") każdemu ufoludkowi...



Cucurbilo lhe Pumpkin rozpalił się do białości. Takie piękne oświellenie daje XOP Flamelhrower - nowa suszarka Sama.

Na razie jednak nadal jesteśmy na naszym macierzystym globie. Statek Mentala z Samem Stone w środku zwalił się w górzystych rejonach Ameryki Południowej. Po upadku z wysokości 10 kilometrów Samowi kręciło się w głowie, ale nie namyślając się wiele, wyskoczył z wraku i pobiegł do majaczących na horyzoncie azteckich budowli. Chciał zapewne zadzwonić po karetkę, ale nie przewidział, że na drodze staną mu znane skądinąd potwory. Tak rozpoczyna się kolejna przygoda Sama, która skończy się dopiero



Ta ryba była taaaka duża!

wówczas, gdy złe istoty z kosmosu zostaną wyplenione z naszej kochanej Ziemi.

Co nowego? SS 2 wnosi całą masę nowości. Przede wszystkim wzbogaconą menażerię wrogów. Pojawiło się siedem zupełnie nowych potworów. Pierwszym jest facet, który grał chyba w Teksańskiej Masakrze Piłą Mechaniczną. Nazwano go Cucurbito the Pumpkin - nic więc dziwnego, że gość zamiast głowy ma wydrążoną dynię z charakterystycznym "uśmiechem". Wielgaśne brzuszysko, usmarowany drelich roboczy i rzężąca piła mechaniczna to pozostałe, mocne atrybuty Cucurbito. Facio jest szybszy od Sama, a na dodatek ma ze sobą pięciu lub więcej kumpli. Wyobrażacie sobie dziesięciu wariatów wymachujących piłami spalinowymi?

Dyniogłowy to oryginał, ale inni są nie gorsi. Kolejny gagatek to potwór, który jako żywo przypomina Mancubusa z Doom II. Zumb'ul, bo tak go nazwano, jest wielkim, 6-metrowym potworem o kłach, jakie zawstydziłyby mamuta i tygrysa szablozębnego razem wziętych. Zumb'ul ma dwie wyrzutnie rakiet, ale na szczęście jest dość wolny.

Nie będę wymieniał tu wszystkich przyjemniaczków, którzy dopiero pierwszy raz grają z Samem, ale muszę jeszcze wspomnieć o Zorg Mercenarym. Popatrzcie sami, jakby Szturmowcy, tylko że kolorek pancerzy inny, prawda? W grze zawsze idą na Sama grupą. Serce rośnie, gdy stoi się naprzeciw

Jeszcze większa rzeźnia...

dwudziestu kosmitów z Beelmez IV (to ich rodzina planeta) i delikatnie "podkręca" działko miniguna, ech...

Oczywiście nasi starzy znajomi w rodzaju Male Gnarra czy Kleer Skeletona nadal radośnie brykają po planszach i wyraźnie widać, że nie mają do Sama żalu o wykończenie kilkudziesięciu setek ich pobratymców. Teraz jest ich nawet więcej. Nie chce wam się wierzyć? Też nie wierzyłem, aż zobaczyłem. Podobnie jak w SS 1, co pewien czas trafiamy w miejsce, które jest jakby stworzone dla wyrzynania całych armii wrogów. Wówczas zaczyna się prawdziwa masakra. Już nie dziesiątki, ale setki Kleer Skeleton czy Sirian Werebull uderzają falą na Sama. Nie można nawet powiedzieć, że jest gorąco jak w ukropie. To już prawdziwe piekło.

W takich chwilach zawodzą najlepsze pukawki, chociaż i tak można sobie poradzić - w pobliżu znajdują się zazwyczaj świeżutkie i nowiutkie power-ups. Sam rozwala wszystko i wszystkich, jeśli ma jedną ze swoich cudownych zabawek. Mamy cztery nowe superdopalacze, a największe spustoszenie w szeregach wroga czyni Serious Damage. Łatwo się domyślić, że dzięki tej broni Sam wali ze zwykłego pistolca jak z Grubej Berty. Inne umiejętności to Invulnerability i Serious Speed Boots. Pierwszy power

Serious Sam 2 jest godnym następcą "jedynki". Każdy, kto polubił klimat SS1, z przyjemnością zmierzy się ponownie z wojskami Mentala.

wyposaża Sama w niewrażliwość na ciosy przeciwników, a drugi to superszybkość. Pozostaje jeszcze nieoceniona Serious Bomb. Mała, śliczna bombka atomowa, która niszczy wszystko, co żyje w promieniu dwóch kilometrów.

Przy okazji opowiem wam jeszcze o kilku nowościach, które zauważyłem podczas walki. Pamiętacie zapewne Beheaded kamikaze - gości, którzy z mrożącym krew w żyłach okrzykiem pędzili na Sama i detonowali bombki trzymane w łapach. Wcześniej było tak, że pojawiali się gdzieś na krawędzi planszy. Teraz też tak jest, ale nie zawsze. Kamikadze zostają niekiedy przyniesieni przez... Scythian Witch-Harpy. Wygląda to komicznie, gdy Harpie nadlatują całym stadem, trzymając w szponach wrzeszczących Beheaded kamikadze. Harpie spuszczają ładunek koło Sama, więc pozostaje niewiele czasu, by uporać się z bezgłowymi.

Kamikadze nie tylko "latają" teraz z Harpiami i nie tylko oglądają piękne widoczki. Jakież było moje zdumienie, gdy wśród atakujących kamikadze zobaczyłem jednego gagatka z plecakiem, a innego z SBC Cannon (niósł działo nad głową). Właśnie w ten oryginalny sposób możemy teraz zdobyć dodatkową amunicję czy nowe działo lub uzbrojenie.

Kolejna nowość w arsenale Sama to pukawki. Mamy trzy nowe zabawki. Przede wszystkim dostaliśmy ręczną piłę łańcuchową (Chainsaw). Narzędzie to służyło do ścinania grubaśnych dębów, teraz doskonale nadaje się do przecinania nóg takiego np. Zumb'ula. Piła to broń jedynie dla wirtuozów, którzy lubią biegać z twarzą zachlapaną krwią. Kolejną rzeczą, w którą wyposażono Sama, jest karabin snajperski. Pełna nazwa pukawki to The Raptor 16 mm sniper rifle. Celownik laserowy pozwala wykonać robotę czysto i bez ran w rodzaju odgryzionej ręki, wyrwanej nogi czy po prostu szramy na plecach. Snajperka jest doskonałym narzędziem nawet na Sirian Werebull: zanim byk dobiegnie do Sama, można spokojnie położyć go na trawie. Wystarczy jeden strzał. I oto ustrzeliliśmy zwierzę. Warto też dodać, że specjalnie dla wyeksponowania tej broni pojawiła się masa wrogów, których można, i trzeba, zdjąć ze sporej odległości.


Fiendian Reptiloid Demon czeka na gości. Potwór strzela wielkimi kulami ognia, ale na szczęście można go szybko uspokoić celnie wymierzoną rakietą.

Trzecia i ostatnia broń, która dopiero teraz pojawiła się w grze, to miotacz płomieni. Zawsze byłem wielkim zwolennikiem flamethrower. Już w starożytnym Postalu z przyjemnością korzystałem z tego oręża... Ale dość wzruszeń. Miotacz to ogniowa przeprawa dla każdego, kto spróbuje zaczepić Sama. Co ciekawe, płomień zapala praktycznie wszystko - można zatem wypalić całe połacie lasu, podpalić łąkę, ślimaczki, motylki i nawet małe kolorowe żuczki. Niestety ogień szybko gaśnie i nie zostaje po nim najmniejszy ślad. To trochę boli. Dobrze przynajmniej, że wrogowie płoną czystym i jasnym płomieniem - odpowiednio się przy tym pocąc. Pomyślano również o tym, żeby przeciwnicy nie kładli się od razu po liźnięciu ich płomieniami. Na przykład Scythian Witch-Harpy spadają na ziemię, ale nie giną - biegną przed siebie, płonąc jak pochodnie. Hm.

Czym byłyby powyższe przeżycia bez odpowiedniej oprawy - tła przygody. Jak już wspomniałem, Sam trafia najpierw do kompleksu azteckich świątyń. Przypominają one Egipt z "jedynki", ale oczywiście jakość tekstur i grafika jeszcze bardziej dają po oczkach. Tutaj nie muszę już wiele opowiadać - sami spójrzcie na screeny. Aby w pełni docenić pracę grafików, trzeba jednak dysponować mocnym sprzętem. Teraz uwaga: optymalny procek to 1 GHz oraz 256 ramek pamięci. Grałem w SS 2 na Duronie 850, 200 MB RAM i GeForce 200 MMX - i zadowalałem się standardowymi ustawieniami. Przy maksymalnych zrobiło się slide-show. Mimo wszystko nawet na standardzie widoki robią wrażenie. Głębokie doliny między szczytami kryją kompleksy świątynne. Masywne bryły, pokryte dziesiątkami płaskorzeźb, wykute w kamieniu bóstwa kryją ciemne, dopracowane w każdym szczególe wnętrza. Naprawdę nie spodziewałem się, że będę grał w SS 2 również po to, by z przyjemnością zwiedzać lokacje.


Lokacje prezentują się po prostu wspaniale.

Spójrzcie na ten sufit. To zwykła standardowa plansza. Gdybym się tu nie zatrzymał, pewnie nawet bym nie zauważył ciekawej struktury dachu. Chłopaki naprawdę się postarali.

Również Babilon zachwyca wyglądem plansz i budowli.

Po zabawie w ciuciubabkę między schodkowymi piramidami Azteków trafiamy do starożytnego Babilonu. W pamięci każdego turysty na pewno zachowają się pyszne scenerie z dziedzińca Gilgamesza i Twierdzy Babilońskiej. Smugi światła, kładące się na fakturze sumeryjskich murów, cieniste krużganki, bogato zdobione malowidłami korytarze z szeregami posągów po obu stronach - to widoki, jakie zapierają dech w piersi.

Z gorącej i słonecznej doliny Eufratu trafiamy wprost do zimnej zaśnieżonej Europy średniowiecza. Mroczne podziemia, wioski z domami z grubych, dębowych bali. Surowe warunki i tak nie schłodzą atmosfery. Sam biega po kolana w śniegu i nic sobie nie robi z ścinającego krew mrozu.

Każda kraina to cztery wielkie levele. W sumie więc jest ich dwanaście.

Na koniec informacja dla zwolenników deathmatchu. Serious Sam umożliwia teraz grę 16 zabijaków poprzez LAN i Internet. Mapek sieciowych przygotowano jak na razie 20. Oczywiście znowu istnieje możliwość gry w single'u, w kilu rozpylaczy (kooperacja).

Serious Sam 2 jest godnym następcą "jedynki". Każdy, kto polubił klimat SS1, z przyjemnością zmierzy się ponownie z wojskami Mentala. Oczywiście gra nadal jest po prostu brutalnym wyrzynaniem dziesiątek przeciwników, ale to właśnie decydowało o popularności SS1 i było jej największą zaletą. Podobnie jest z Serious Sam 2. Mimo że SS 2 brak finezji, która zachwyca w Blood 2, i nie ma tu scenariusza na miarę Half-Life'a, gra się i tak dobrze. Jedyna rzecz, która mnie nieco irytowała, to znikanie rozwalonych bestii. Poza tym zabawa jest super. Giera nieraz mnie zaskoczyła (motywy jak z "Indiany Jones", np. toczące się głazy) i nieraz zabawiła (kapitalne teksty Sama "Serious" Stone).

CDA

02/2002

INFO

9

Producent: Croteam ■ **Dystrybutor:** Play It ■ **Internet:** www.croteam.com/ ■ **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, OpenGL, Win 9x/ME/NT/2000 ■ **Akcelerator:** tak

■ świetna grafika, olbrzymie przestrzenie ■ bardzo ładne wnętrza ■ masakryczna broń ■ gadki Sama "Serious" ■ hordy wrogów ■ rozpadające się po uderzeniu drzewa

■ nie można obejrzeć trupów, znikają:)

GATUNEK: TPP

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER II

Inquisitor

Eidos Interactive, który jest odpowiedzialny m.in. za Tobiasa Reipera i Larę Croft, uraczył nas niegdyś (1999 r.) grą zatytułowaną Legacy of Kaine: Soul Reaver. Był to następca jeszcze wcześniejszego tytułu (Legacy of Kaine: Blood Omen). Obie cieszyły się sporą popularnością z racji ciekawego tematu i mrocznego klimatu, który świetnie uzupełniał krwawe przygody bohatera. Właśnie z nich wywodzi się Raziel, główny bohater Soul Reaver 2.

Cała historia zasadza się na walce Raziela z jego dawnym panem; Kainem - władcą krainy Nosgouth. Legacy of Kaine: Soul Reaver kończyła się spotkaniem Raziela z Kainem w Jaskini Wyroczni. Tak też zaczyna się Soul Reaver 2...

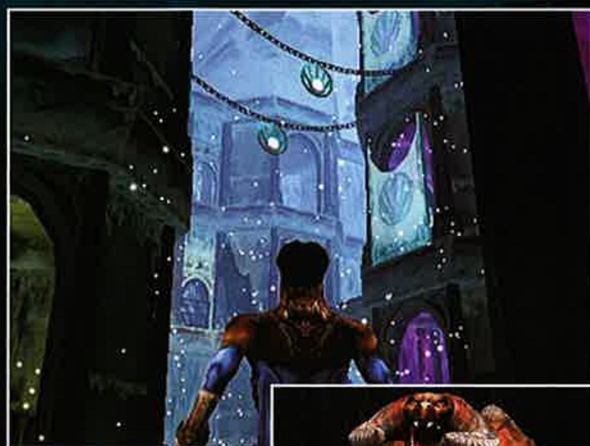
Kaine wespół ze swoimi generałami, ożywionymi mistrzami zakonnymi świątyni Zakonu Rycerzy Serafinów, wprowadził strach i terror do Nosgouth. Rządził bezwzględnie i okrutnie, a jednego ze swych wiernych dowódców strącił w otchłanie piekielne. Kierowała nim zazdrość i zawiść, bowiem Raziel (tak zwał się ów nieszczęśnik) otrzymał dar skrzydeł od mrocznych bogów. Skazaniec nie umarł w piekielnych oparach, lecz trwał w nich, wypalając się i płonąc. Wreszcie starożytny, tajemniczy bóg tchnął w niego życie. Raziel odrodził się w zaświatach, lecz nie jako krwawy wampir, lecz ich zaprzysiężony wróg. Były generał Kaine'a odniósł w ogniu straszliwe rany, a ból stał się jego nieodłącznym towarzyszem. Nie potrzebuje już jednak krwi, aby uciszyć głód. Teraz łaknie dusz i tylko dzięki nim może nabrać sił. Raziel zyskał dar, a może przekleństwo od tajemniczego boga. Został nieumarłym. Jego ziemską powłokę - cierpiące, straszne ciało - można zabić, lecz duch przenosi się wówczas do zaświatów. Tam wśród piekielnych istot Raziel nabiera sił, które pozwalają mu ponownie ożywić ciało. Może zatem wracać do ludzkiego świata i zemścić się na wrogach. Pcha go do tego jedynie gniew i zimna jak stal nienawiść. Celem Raziela jest zniszczenie Kaine'a, piewcy mroku i pana ciemności.

W Jaskini Wyroczni Raziel starł się z Kainem, lecz ów zademonstrował jedynie własną ogromną moc. Kaine bardziej był zainteresowany uruchamianiem maszynerii niż pojedynkiem. Kiedy Raziel chciał zaatakować ponownie, Kaine uruchomił tajemnicze urządzenie. Otwarły się wrota czasu i przestrzeni - czarny wir, w którym pan Nosgouth zanurzył się z demonicznym śmiechem. Raziel skoczył za nim bez namysłu i znalazł się naprzeciw dziwnego starca. Kapłan rzekł: "Witaj w swoim przeznaczeniu". Tak właśnie rozpoczyna się Soul Reaver 2.

Morbeus - czarodziej z Kręgu Dziewięciu, zna dzieje Raziela, strumienie przeszłości oraz przyszłości. Raziel dowiaduje się, że jego znienawidzony wróg umknął, lecz można za nim podążyć. Świat, do którego trafił, pozbawiony jest jadu Kaine'a, ale teraz, kiedy się tu znalazł, porządek rzeczy został zachwiany. Cel Raziela i starca są zbieżne.

Raziel wyrusza ze swą misją

Jeśli uważacie, że wstęp był za długi, poczekajcie, aż zobaczycie intro i pozostałe cut-scenki. Chyba z 10 minut podniosłego ględzenia... Grafika wymiata, mimika Kaine'a, a przede wszystkim Morbeusa robią wrażenie, jednak... filmiki są baaardzooo długie. Jest ich kilkanaście i przerywają, chociaż można też powiedzieć "łączą" akcję - a wszystko w sumie kilkanaście razy. Jak dla mnie, były one przegadane i w sumie nudnawe. OK. Jeśli ogląda się je raz czy dwa, można wytrzymać, jednak w Soul Reaver 2 zapis gry możliwy jest tylko w wyznaczonych miejscach. Gierka najłatwiejsza nie jest, zatem zdarza się aż nazbyt często, że musimy ładować jeszcze raz ten sam etap. Wówczas po raz kolejny oglądamy ten sam film. I jeszcze raz. I jeszcze. Co ciekawe, filmów nie można przerwać za pomocą wciśnięcia escape'a, entera czy spacji. Oglądaj, człowieku, jak ci dają - taką zasadą kierowali się chyba programiści z Crystal Dynamics.



Lokacje robią wrażenie. Mają własny charakter i specyficzny, mroczny wdzięk.



Te rogi muszą bardzo przeszkadzać podczas jedzenie zupy.

Pierwsze, na co od razu zwraca się uwagę, to specyficzna, bardzo szczegółowa i maksymalnie dopracowana grafika. Klasztor Zakonu Rycerzy Serafinów, Jaskinia Wyroczni i inne lokacje

Postacie z krainy Nosgouth

Raziel
Raziela stworzył Kaine, absolutny władca krainy Nosgouth. Raziel był dawniej Serafinem, ale przemieniono go w wampira. Stało się to po tym, kiedy okazało się, że pod względem ewolucyjnym prześcignął własnego pana (Razielowi wyrosły skrzydła). Zazdrosny i okrutny Kaine okaleczył Raziela i wtrącił go do bezdennej przepaści. Raziel wydostał się jednak z otchłani, ale już w innej postaci. Pozbawiono go skóry, nie miał szczęk. Pozostały mu tylko mięśnie i szkielet. Ogarnięty pragnieniem zemsty na Kaine'ie, poprzysiągł mu śmierć. Nie potrzebował już krwi, ale dusz. Stał się ich pożeraczem. Jego pościg za Kainem trwa również w Solu Reaver 2. Raziel może przemieszczać się w dwóch równoległych światach: materialnym istot żywych oraz w świecie niematerialnym, w którym znajdują się potępione dusze.

Kaine
Jutrzejszy Kaine został niegdyś wskrzeszony przez Mortaniusa - już

dają poczucie przestrzeni i klimatu starożytności budowli. Gmaszyska i sale są ogromne. Wysokie, bajecznie kolorowe witraże, gotycki styl łukowatych sufitów. Przemierzając długie ciche korytarze, można się poczuć jak w kościele. Równie dobrze jest z otwartymi przestrzeniami. Mroczna puszcza krainy Nosgouth, potężne i grzmiące wodospady, wirujące kaskady wodne, para wodna nad taflą jeziora, lepka, biała mgła - to efekty, które przydają zabawie całe tony pozytywnych wrażeń. Pędzące rzeki, które przecinają dzikie odstępy i masywne, ciemnobrunatne wzgórza. Widok tej "dzikiej przyrody" na pewno robi wrażenie, szkoda jednak, że czuje się - mimo wszystko - ograniczenia planu (podobnie było np. w Tomb Raiderze). Przestrzeń ma po prostu granice, które zamaskowano nieco nieprecyzyjnie. Są to na szczęście drobne błędu. Kiedy Raziel przedziera się przez pełne czyhających niebezpieczeństw bagno, nie ma właściwie czasu na rozglądanie się i wyszukiwanie łączeń tekstur na niebie, tak więc pewne niedociągnięcia są _niemal_ niezauważalne.

Równie czarująco (jeśli nie demonicznie) wypadły przejścia Raziela między światem widzialnym a astralnym. Kolory stają się wówczas głębsze - nasycone. Można odnieść wrażenie, że wszystko lekko fosforyzuje. Nawet proste, wydawałoby się, stabilne i trwałe struktury, takie jak ściany czy kolumny, sprawiają wrażenie jedynie miraży. Jakby wszystko zostało zanurzone w niezbyt klarownej wodzie lub przesłonięte falą rozgrzanego powietrza. Kąty proste już nie są takie proste, a otoczenie staje się mroczne i posępne jak cmentarz o północy. Klimat, który wówczas sączy się z ekranu, przypomina mi jako żywo "Hellraiser: Wrota Piekieł" lub "Koszmar z ulicy Wiązów" z nieśmiertelnym Freddym Krugerem. Z gier chyba tylko Shadowman osiągnął taki efekt.



Nawet w wodzie może spotkać Raziela coś przykrego (dobre, złote rybki itd.). Bąble, które snują się za nim, są niewiadomego pochodzenia.

Psychoza, zespół maniakalno-depresyjny i epilepsja to efekty zabawy z Razielem. Prawdziwa przemoc i strach rodzą się jednak dopiero, gdy potępiony walczy z wrogami. Gwardziści, kapłani Zakonu Rycerzy Serafinów,

Shadowman i Nightmare Creatures w jednym. Straszne, krwawe i brutalne. Wszystko w imię zemsty.

potwory z piekła rodem. Poplecznicy i sługi Kaine'a czają się niemal w każdej plamie cienia. Są to często istoty równie przerażające i zagadkowe jak wiedźma z Blair - graficznie są maksymalnie dopracowane. Wystarczy powiedzieć, że sam Raziel z 500 polygonów w SR 1 ma ich w SR 2 aż 3000 (na marginesie dodam również, że dzięki nowemu silnikowi animacje nigdy nie schodzą poniżej 60 klatek na sekundę). Niestety świetna jakość i wygląd wrogich istot nie idą w parze z ich różnorodnością. Kiedy po raz -enty szlachtuje się tak samo wyglądającego potwora, zabawa nie wydaje się już tak świeża i emocjonująca jak za pierwszym razem.

Aby położyć wroga na deski, Raziel nauczył się machać mieczem. Może też walczyć wręcz i nawet wyrwać przeciwnikowi serce, mimo to ponieważ jego wrogowie mają wielkie 'swords' lub ciężkie halabardy, nie jest to sposób, który poprawiałby jego samopoczucie. Dlatego też Raziel demonstruje najczęściej swoje dwa podstawowe uderzenia. Jedno z nich - potężny cios z obrotu, może ściąć oszołomionemu przeciwnikowi głowę. Jest to najpewniejszy sposób, by gość nie podniósł się już na nogi (bywa bowiem, że nawet "zdrowo poszlachtowana potwora nadal staje na woja naszego".) :) Uniwersalnym ciosem jest natomiast proste pchnięcie. Pozwala ono upuścić przeciwnikowi sporo krwi, a kilka takich ciosów sprawia, że wróg chwieje się na nogach i można wówczas efektownie go wykończyć. Raziel robi to w niezwykle widowiskowy sposób: nabija takiego jak prosiaka na rożen i unosi wysoko. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem ten trik, od razu przypomniał mi się "Nieśmiertelny" z Ch. Lambertem. Tytuł filmu pasuje nawet do Raziela. :)

Jego broń to różnego autoramentu toporzyska, miecze, włócznie, halabardy itd. Jest tego żelastwa cała masa. Część zdobywamy na wrogach, a część można znaleźć na ścianach - ponieważ broń wisi nieraz jako ozdoba komnat i korytarzy. Raziel ma również broń magiczną, czyli tytułowy Soul Reaver (gracze którzy grali już w pierwszego SR na pewno znają ten cudowny miecz). Oprócz walki, Raziel może też latać (a raczej szybować), wspinać się, pływać, nurkować, skakać. Sterowanie bohaterem jest proste i intuicyjne, nie ma z nim żadnych problemów.

Soul Reaver 2 na pewno nie zawiódł moich oczekiwań. Scenariusz jest co prawda do bólu liniowy, ale niczego innego się nie spodziewałem. Krwawa wędrówka Raziela ma charakterystyczny klimat, którego nie znajdziemy nigdzie indziej. To trochę jak w Nightmare Creatures, lecz o wiele bardziej strasznie, niebezpiecznie i groźnie. Mimo że kamienne monolity (save game) rozstawiono - w moim przekonaniu - za rzadko, nie musiałem aż tak często załadowywać gry. Filmiki mnie znużyły, ale być może niektórym przypadną do gustu. Ogólnie nie mam większych zastrzeżeń. Nie jest to tytuł wybitny, o którym rozmyśla się później podczas bezsennych nocy, ale za to do dobrze zrobiony, taki, który nie powinien nikogo zawieść. Teraz i ty będziesz mógł się o tym przekonać. W chwili gdy czytasz te słowa, gra powinna już być dostępna w sprzedaży. Polecam.





Ten koleś chciał się załapać na szaszłyki Raziela. Nie udało się.

jako wampir. Jego celem jest odnalezienie i zniszczenie Strażników Kolumny, którzy przeszli na stronę zła. Tylko to może przywrócić Równowagę i cofnąć przekleństwo przemiany Kaine'a (w wampira).

Ariel
Potężna czarodziejka, która w zamierzchłych czasach rządziła Kręgiem Dziewięciu, czarodziejami zwanymi również Strażnikami Równowagi. Kiedy Krąg został zakażony przez siły zła, Ariel zaatakował jeden Strażnik Równowagi: nekromanta Mortanius, którego opętała ciemność. Ariel egzystuje teraz jedynie jako widmo. Dopóki Równowaga nie zostanie przywrócona, czarodziejka nie może powrócić do własnej postaci.

Moebius
Moebius jest jednym z najstarszych czarodziejów z Kręgu Dziewięciu, oligarchów, którzy poprzysięgli służyć i chronić Kolumn z Nosgouth. Moebius, znany również jako Pan Czasu, służy jako strażnik Kolumny Czasu, siły która pozwala mu na dowolną ingerencję w strumień czasu.

Vorador
Największy z wielkich. Starożytny i potężny wampir z Nosgouth - Vorador widział, jak przez wieki jego gatunek wyniszczano i prześladowano. W trakcie krucjaty Serafinów udało mu się dotrzeć do Kręgu i zabić sześciu Strażników.

Elder God
Niewielu z Nosgouth wie cokolwiek pewnego na temat boga. Na pewno jest to zaopatrzona w masę czułek i macek olbrzymia istota, istniejąca gdzieś na rubieżach Nosgouth. Jej wpływ i subtelne oddziaływanie przenika całą krainę wzdłuż i wszerz. To właśnie Elder God uratował Raziela z Odchłani. Jego myśli i działania są nieprzeniknione - jak to zwykle z bogami bywa.



02/2002

8

Producent: Crystal Dynamics ■ **Dystrybutor:** Eidos ■ **Internet:** www. legacyofkain.com ■ **Wymagania:** PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB 3D karta graficzna ■ **Akcelerator:** tak


■ świetna grafika ■ ciężki, mroczny klimat ■ świetna muza


■ liniowe aż do bólu ■ tryb save game sprawia kłopoty dość ■ "mechaniczny" system walki

INFO

Eld

Do tej pory w moim życiu "kibica fotelowego" Zimowe Igrzyska Olimpijskie nie znaczyły nic specjalnego. Generalnie nie przepadam za sportami zimowymi, zatem oglądanie igrzysk sprowadzało się jedynie do hokeja. Czym się bowiem emocjonować, skoro Polacy w sportach zimowych prezentują poziom zbliżony do reprezentacji Wybrzeża Kości Słoniowej?

GATUNEK: **SPORTOWA**



™

SALT LAKE 2002



Wszystko jednak wskazuje na to, że tegoroczne zmagania olimpijskie mogą (piszę te słowa w drugiej połowie stycznia) stanowić nielichą rozrywkę. A wszystko to za sprawą formy Adama Małysza, którą uzyskał na przestrzeni ostatnich kilkunastu miesięcy, a także naszych mediów, umiejętnie podgrzewających atmosferę i upatrujących w Małyszu pewniaka do olimpijskiego złota.

Do buta bobsleisty przyczepionych jest 475 kolców. Tak znaczna liczba kolców ułatwia na starcie rozpędzenie boba do maksymalnej prędkości, osiągającej 50-60 km na godzinę.

Coś mi się zdaje, że Eidos Interactive powoli wyrasta na poważną konkurencję dla potentata gier sportowych, jakim bez wątpienia jest EA Sports. Najpierw zaatakowali grą, która pozwalała na zmagania w czasie Olimpiady w Sydney, a teraz przygotowali dla graczy Zimowe Igrzyska. Każdy wie, o co się walczy na Igrzyskach, zatem bez zbędnych ceregieli opiszę pokrótce, co takiego oprócz śniegu czeka przeciętnego gracza, który sięgnie po Salt Lake 2002.





Snowboard od niedawna jest konkurencją olimpijską.



Wybrać możemy któryś z pięciu poziomów trudności.

Tryby rozgrywki są cztery: olimpijski (Olimpic Mode), turniejowy (Tournament Mode), klasyczny (Classic Mode) i dowolny (Freeform), przeznaczony dla pajęczarzy. W tym ostatnim może się zmierzyć czterech graczy, co w dzisiejszych czasach chyba nie jest liczbą oszałamiającą. Pozostałe trzy tryby są skierowane dla samotników i pozwalają zagrać na rozmaite sposoby w sześć konkurencji olimpijskich: bieg zjazdowy mężczyzn, skoki narciarskie na skoczni o punkcie K120, slalom kobiet, równoległy slalom na snowboardzie, narciarstwo akrobatyczne, wyścigi dwójek bobslejowych. Chyba nie muszę tłumaczyć, o co chodzi w poszczególnych konkurencjach? Może jedynie przypomnę, że narciarstwo akrobatyczne polega na najechaniu na

Niezła, choć nie najwyższych lotów gra o Olimpiadzie w Salt Lake City. Śliczna grafika i dobry komentarz równoważą złe dobranie i małą liczbę konkurencji sportowych.

specjalną skocznię i wykonaniu w powietrzu efektownej kombinacji salt, obrotów i równie widowiskowym uderzeniu w zaspę śnieżną. Żartuję oczywiście, poprawne lądowanie jest jak najbardziej wskazane - he, he. Jest to o tyle łatwiejsze, że autorzy udostępnili graczom aż pięć stopni trudności. Każdy z pewnością znajdzie coś dla siebie.

Bezcelowe wydaje mi się również opisywanie każdej konkurencji z osobna. Zajęło by mi to zbyt dużo miejsca. Generalnie trudno mi wypowiedzieć się na temat realizmu Salt Lake 2002, a to z racji tego, że nawet ja nie pamiętam, jakie to uczucie szusować z górki na dwóch dechach (ostatni raz byłem na nartach w wieku bodajże 8-9 lat), a co dopiero powiedzieć, czy realistycznie przedstawiono narciarstwo akrobatyczne. Owszem, wydaje mi się, że bardziej postawiono na rozrywkę niż realizm, lecz pewności co do tego nie mam. Nie jest to z pewnością trudna i skomplikowana gra.

Duże znaczenie ma na także prosty interfejs - sterowanie zawodnikami odbywa się praktycznie za pomocą kursorów i dwóch klawiszy. Poza tym wystarczy zwrócić uwagę na skoki - nie są one tak reali-

Zostań Małyszem...

styczne jak w... DeLuxe Ski Jump! Tam główną rolę odgrywał wiatr, ułożenie ciała w powietrzu, umiejętne złożenie się przed lądowaniem. Tu tego brakuje, choć nie sposób zaprzeczyć, że najazd na próg i sam skok nie robią wrażenia...

Robią i to olbrzymie, ale większa w tym zasługa oprawy audiowizualnej niż realizmu. Świst wiatru w uszach i błyskawicznie zbliżający się próg przyprawiają o dreszcz emocji. W pewnym stopniu realistycznie przedstawiono zasady poszczególnych konkurencji, choć nie do końca. Weźmy chociażby skoki (wybaczcie, ale ciężko na nich nie koncentrować uwagi, skoro jest to jedyna szansa na medal olimpijski dla Polski), w której to konkurencji mamy faktycznie dwie serie skoków, lecz - nie wiedzieć czemu - bierze w niej udział zaledwie szesnastu skoczków. Nie wspomnę także o takim drobiazgu jak brak kwalifikacji, co - moim zdaniem - obniża poziom realizmu. Podobnie jest z pozostałymi konkurencjami, dlatego też twierdzę, że jest to bardziej zręcznościówka niż symulacja sportów zimowych. Swoją drogą, czy nie macie wrażenia, że dyscyplin jest stanowczo za mało? Albo dlaczego jest tak egzotyczna konkurencja jak narciarstwo akrobatyczne, albo tak młoda jak snowboard, a nie ma biegów narciarskich czy biatlonu? Równie dobrze można było zrezygnować ze skoków i zamiast tego postawić na curling. Przecież to też sympatyczna dyscyplina, nieprawdaż? (Jak ktoś nie kojarzy, przypomnę, że curling kojarzymy głównie z dwoma facetami z miotełkami, którymi pilnie machają po lodzie przed toczącym się obiektem, który - mi osobiście - przypomina turystyczną butlę gazową).


Chwila koncentracji przed skokiem...


...i po chwili jesteśmy już w powietrzu...


...a potem pozostaje nam tylko miękko wylądować!

Wizualnie, jak się już rzekło, jest całkiem sympatycznie. Proste, przejrzyste menuski mają swój urok. Podobać się muszą animacje ukazujące obiekty, na których rozgrywane są konkurencje olimpijskie. Tym bardziej że owe animacje zrealizowano w sposób telewizyjny, czyli wszelkie najazdy kamer czy kąt ich ustawienia, są bardzo efektowne. Skocznie, drzewa na stokach czy budki sędziowskie są nad wyraz realistyczne wizualnie. Jedyne, o co można się czepić, to brak kibiców, trenerów czy służb pomocniczych. Owszem, są małe grupki kibiców wokół zeskoku czy mety zjazdu, ale dlaczego kiedy np. skaczemy, jesteśmy kompletnie sami na skoczni? Przydałoby się tam kilku zawodników czekających na kolejkę czy koleś nadzorujący zawody.



Gotowi do startu...



Szybki szus do mety!

Jeszcze lepiej prezentują się wyjątkowo widowiskowe powtórki. Podobnie jak w grach z logo EA Sports, skok czy też zjazd widzimy z kilku lub nawet kilkunastu kamer, których zadaniem jest jak najbardziej efektowne ujęcie zawodnika. Nie zabrakło w Salt Lake 2002 zmiennych warunków pogodowych (padający śnieg) czy rozgrywania zawodów przy świetle elektrycznym, a to - trzeba przyznać - faktycznie wygląda bardzo efektownie.

Czasem można się do mety doturlać. ;)

Jak przystało na profesjonalistów, Eidos do animacji postaci użył systemu motion capture - i efekty są znakomite. Zawodnicy poruszają się dokładnie tak, jak to widzimy w relacjach telewizyjnych. Szkoda tylko, że "śmieszne" stroje, a przede wszystkim brak prawdziwych nazwisk (!) psują nieco odbiór gry. Natomiast bardzo dobre wrażenie pozostawia po sobie komentarz. Komentator jest najwyższej klasy fachowcem, ma także odpowiedni tembr głosu i wykazuje entuzjazm, przez co słuchanie jego wypowiedzi jest prawdziwą ucztą dla uszu. Za to nieszczególnie sprawdza się tu muzyka. Ot, coś tam gra, nawet może być, ale "czepliwa" to ona nie jest.

Całkiem niezłą gierkę otrzymaliśmy od Eidos Interactive, choć mam wrażenie, że popełniono kilka mniejszych lub większych błędów, z których za główny uznaję zły dobór konkurencji sportowych. Dwie, może nawet trzy zamieniłbym na inne i bardziej znane. Poza tym myślę, że sześć dyscyplin to ciut mało. Ale tak czy inaczej gra należy do obowiązkowych lektur każdego maniaka komputerowych sportówek. W końcu olimpiada jest tylko raz na cztery lata...

Medaliści olimpijscy w skokach narciarskich na trzech ostatnich Igrzyskach

1992 (skocznia K-90)
1. Ernst Vettori (Austria)
2. Martin Höllwarth (Austria)
3. Toni Nieminen (Finlandia)

1992 (skocznia K-120)
1. Toni Nieminen (Finlandia)
2. Martin Höllwarth (Austria)
3. Heinz Kuttin (Austria)

1992 drużynowo (K-120)
1. Finlandia (Laakkonen, Nikkola, Nieminen, Laitinen)
2. Austria
3. Czechosłowacja

1994 (skocznia K-90)
1. Espen Bredesen (Norwegia)
2. Lasse Ottesen (Norwegia)
3. Dieter Thoma (Niemcy)

1994 (skocznia K-120)
1. Jens Weissflog (Niemcy)
2. Espen Bredesen (Norwegia)
3. Andreas Goldberger (Austria)

1994 drużynowo (K-120)
1. Niemcy (Jaeckle, Duffner, Thoma, Weissflog)
2. Japonia
3. Austria

1998 (skocznia K-90)
1. Jani Soininen (Finlandia)
2. Kazuyoshi Funaki (Japonia)
3. Andreas Widholzl (Austria)

1998 (skocznia K-120)
1. Kazuyoshi Funaki (Japonia)
2. Jani Soininen (Finlandia)
3. Masahiko Harada (Japonia)

1998 drużynowo (K-120)
1. Japonia (Okabe, Saitoh, Harada, Funaki)
2. Niemcy
3. Austria

INFO

7

Producent: Eidos Interactive ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** www.eidosinteractive.co.uk ■ **Wymagania:** P 450, 128 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, 4xCD-ROM, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** tak

+ ■ grafika ■ animacje zawodników ■ dobry komentarz

− ■ za mało konkurencji ■ brak kilku ważnych dyscyplin ■ bardziej zręcznościówka niż symulacja ■ muzyka

GATUNEK: AKCJA/SIM

Comanche 4

Pepin Krootki

Ongiś grafika w Comanche była swego rodzaju objawieniem... Na pierwszy rzut oka ekran zalewała jedynie kupa wielgaśnych pikseli (a raczej vokseli), lecz kiedy tylko wytężyło się wzrok i uruchomiło wyobraźnię, można było zobaczyć góry, doliny, rzeki, kaniony, nawet pojedyncze drzewa... To było jak sen, jakaś bajka, urzeczywistnienie dziecięcych marzeń. Oto na krótką chwilę stałem się wolny jak ptak, mogłem dowolnie harcować w powietrzu, napawając oczy fantastycznym, plastycznym krajobrazem. Nie byłem już chłopcem oglądającym wektorowe góry-piramidki i płaską ziemię, nie musiałem wyobrażać sobie, że jestem pilotem. Ja nim po prostu byłem. To się czuło każdym zmysłem.

Oprawa pierwszego Comanche'a wprawiała w osłupienie (*), lecz gdyby pokazać mi wtedy czwartą część, mimo młodego wieku prawdopodobnie dostałbym zawału (a już na pewno po spojrzeniu na wymagania sprzętowe;))). A może wydawałoby mi się, że to sen? W każdym razie zaraz po tym szoku pojawiłaby się refleksja, że tak naprawdę - poza grafiką, w stosunku do pierwszej części niewiele zmieniono. Szczerze powiedziawszy, niektóre elementy gry uległy nawet znacznemu uproszczeniu, ale nie zmienia to faktu, że przez pierwszą godzinę siedzimy jak zaczarowani, kontemplując cudowną, prześliczną, niepowtarzalną grafę i coraz bardziej zanurzając się w tym niemal namacalnym świecie...

Szybko przekopuję się przez główne menu i panele opcji (wszystko na maks!). Chcę być jak najszybciej w powietrzu - pragnę być tam, po drugiej stronie monitora. Stosunkowo nie tak długi czas wczytywania misji dłuży się w nieskończoność. Po chwili wstrzymuję oddech... Siedzę w kokpicie, pośrodku niewielkiej bazy. Otoczenie wprost tętni życiem: po pasie krząta się obsługa, ktoś tankuje ciężarówkę, mechanicy reperują stojący w garażu dżip, dookoła ogrodzenia przechadzają się znudzeni strażnicy... Koniec ze sztywnymi, nienaturalnie zachowującymi się postaciami piechociarzy, do jakich przyzwyczaiły nas inne symulatory. Zaprezentowany w Comanche 4 motion capture płynnością i autentycznością dorównuje najlepszym FPP. Widać, że doświadczenia zdobyte przy tworzeniu Land Warrior nie poszły na marne.

Jeden strzał z działka wystarczy, by zburzyć całą tę sielankę. Obsługa lądowiska odruchowo pada na ziemię, jednak zaskoczenie nie trwa długo. Już po chwili rozpoczyna się bieganina. Strażnicy otwierają do mnie ogień, pozostali szukają jakiejś osłony - majstersztyk. Sęk w tym, że gdy tylko wzniosłem się na wysokość kilkudziesięciu metrów, czar prysł i całe to otaczające mnie przedstawienie okazało się grubymi nićmi szyte. Wyspa, z której wystartowałem, ma mniej więcej po trzysta metrów wzdłuż i wszerz, a baza zajmuje połowę jej powierzchni. Po co więc te wszystkie ciężarówki i pojazdy, które widziałem przy hangarach? Wszakże tu nie ma żadnej drogi, po której mogłyby jeździć! Żołnierze to też pewnie jacyś kamikaze, bo większość z nich rzucono na front bez ładownic, ekwipunku, nawet plecaka... Panie scenarzysto! Zlituj się pan!

Lekko pochylam nos maszyny i śmigłowiec nabiera rozpędu, lecę w rejon działań i na chwilę zapominam o rozczarowaniu. Moją uwagę przykuwa ponownie fenomenalna grafika. W dole półprzezroczysta, lekko falująca woda, w której powierzchni sugestywnie odbijają się kontury wszelkich obiektów. Kiedy schodzę niżej, strumień powietrza spod wirnika wznieca charakterystyczne fale - po prostu poezja. Również trawa ugina się majestatycznie pod kadłubem maszyny. Ot, kolejny kroczek w stronę drobiazgowego przeniesienia świata na ekrany domowych komputerów. Takich smaczków jest zresztą znacznie więcej. Co powiecie na szyby w budynkach, tłukące się od pobliskich eksplozji? Wydaje się, że fotorealistyczna grafika jest na wyciągnięcie ręki.

Comanche 4 to dla niedzielnych pilotów okazja do sprawdzenia się w sześciu liniowych kampaniach. Na tle konkurencji wypada więc raczej bladziutko, zwłaszcza że nie mamy prawa do błędu. Tzn. każdą misję musimy powtarzać aż do skutku, bo inaczej nie przejdziemy dalej. Dlatego też gra bardzo szybko, miast rozrywki, zaczyna dostarczać frustracji. Misje są bez dwóch zdań trudne. Początkowo oczywiście, bo później... Sprawdza się stara dewiza pesymistów, że wszystko, co zaczyna się dobrze, kończy się źle, a wszystko, co zaczyna się źle, kończy się przerażająco;))). Do ostatnich zadań można z mizernym skutkiem podchodzić godzinami. Mimo to trzeba oddać Novalogicowi sprawiedliwość, wskazując na urozmaicenie misji. Bardzo podobały mi się zadania związane z ochranianiem konwoju wiozącego dyplomatów. Towarzyszący mi ochroniarze wyglądają i zachowują się równie widowiskowo jak w Hitmanie. Czysty odlot!

Jak już wspomniałem, jest trudno, ale nie ze względu na złożoność symulacji czy skomplikowany model lotu. Ten ostatni to w zasadzie luźna fantazja na temat: tak mogłoby wyglądać pilotowanie helikoptera, gdyby unieważnić połowę elementarnych praw fizyki. Polecam zwłaszcza sterowanie myszką, pozwalające na wykonywanie znacznie szybszych manewrów i uników. Nasza ważąca bądź co bądź ponad cztery tony maszyna zachowuje się wtedy, jakby w ogóle nie działały na nią siły inercji. Co ja tu będę dłużej ględził. Przecież w rozdziale instrukcji zatytułowanym "Pilotaż helikoptera Comanche" precyzyjnie wyjaśniono, że "Latanie Comanche'em jest łatwe". (No pewnie! Tylko


Jednym z atutów gry są niewątpliwie urozmaicone scenario, w których rozgrywa się akcja.






Demolką to ten Comanche zrobić potrafi...

Z łezką w oku



A tak oto wyglądała powalająca ongiś grafika Comanche'a. Pamiętam do dziś - ale czy to było w Bajtku, czy może w Top Secret... fragment recenzji, który brzmiał mniej więcej tak "Tak, niestety. Era 286 dobiega końca. By cieszyć się tą grą, trzeba mieć 386 16 MHz i do tego co najmniej 4 MB RAM-u". Tak :). Ciekawe, jakie cytaty będą nas rozczulać, powiedzmy, w roku 2015?

PS Screeny zapewne nie będą zbyt wielkie - zatem musicie wierzyć na słowo, że pikseloza była niezła - ale wówczas ludzie zielenieli na jej widok z zachwytu.

To już nie symulator!


Efekt rozbryzgiwanej rotorem wody jest naprawdę ładny.



czemu mój przyjaciel, chcąc zrobić licencję pilota szybowca, musiał zaliczyć długotrwały kurs?) Wytrzymałość naszego fruwającego cacka też bardzo mocno przerysowano. W rezultacie niejeden czołg pozazdrościłby mu opancerzenia. Uszkodzenia zobrazowano w formie paska, a co za tym idzie - nie ma większego znaczenia, gdzie nam przyłożą. Liczy się tylko to, ile energii nam ubyło, bo wszystkie systemy maszyny pozostają sprawne aż do samego końca. Nawet jeśli został nam już tylko jeden procent "żytka", nasz śmigłowiec wciąż nadaje się do kontynuowania walki. Hm.

Uzbrojenie nie zmieniło się zasadniczo przez te wszystkie lata. Chwała Novalogicowi za to, że chociaż w tej dziedzinie zachował resztki przyzwoitości. Podwieszeń jest mało, rakiety szybko się kończą - i pozostaje działko. Po amunicję do niego chłopcy skoczyli chyba do hipermarketu i kupili w promocji 999 nabojów (za 999,999$ ma się rozumieć;))). Dlaczego nie tysiąc?

doskoku i ciągłe uzupełnianie amunicji w punktach zaopatrzeniowych. Sytuację ratuje troszkę możliwość wzniesienia się na wysokość nieosiągalną dla innych







śmigłowców i prażenie do nich z góry. Przeciwnicy występują w zaledwie kilku rodzajach (po dwa typy śmigłowca i samolotu), co przywodzi na myśl raczej gry FPP z przed kilku lat niż symulator. Na domiar złego, gdy robi się naprawdę gorąco i ekran zapełniają pióropusze eksplozji, animacja zaczyna rwać nawet na sprzęcie znacznie lepszym od zalecanego...

"Atakować cię będą czołgi, samoloty, lotniskowce, helikoptery, wyrzutnie rakiet..." . Cóż ja, biedny, mogę poradzić na atakujące lotniskowce? Jak powszechnie wiadomo, tego typu dziko szarżujące okręty zaprojektowano specjalnie do zwalczania śmigłowców bojowych. ;)

Pora odkryć tajemnicę wyśrubowanego poziomu trudności. Każdy pilot wcześniej czy później skapituluje w obliczu nacierających zewsząd absurdalnych hord nieprzyjaciół. Pozwólcie, że znów przytoczę tu słowa polskiego wydawcy "Atakować cię będą czołgi, samoloty, lotniskowce, helikoptery, wyrzutnie rakiet..." (a wszystko to - jak mawiają Chińczycy, "małymi grupkami", po dwa, trzy miliony.) :) Cóż ja biedny mogę poradzić na atakujące lotniskowce? Jak powszechnie wiadomo, tego typu dziko szarżujące okręty zaprojektowano specjalnie do zwalczania śmigłowców bojowych. :)

A teraz już zupełnie poważnie. Wrogie żelastwo przewija się przez celownik w zawrotnym tempie. Do ukończenia pierwszej misji wystarczy zniszczyć szesnaście celów. W piątej kampanii liczba ta wzrasta do - przeciętnie - ponad osiemdziesięciu. Wobec tak przytłaczającej przewagi nie pozostaje nic innego jak rozpaczliwe atakowanie z

Przystępując do recenzowania Comanche 4 spodziewałem się nie lada uczty i zabawy na długie godziny. Po jakichś sześciu było już po wszystkim... Wyśrubowana, bajeczna grafika nie była w stanie przesłonić płytkiej, nudnej rozgrywki. A może po doświadczeniach trzech poprzednich części (oraz Commanche vs. Werewolf) mam już dosyć? Ostatni produkt firmy Novalogic to z pewnością gra warta zobaczenia, ale czy warto poświęcać dla niej kilka dni życia? Chyba nie... I żeby nie było nieporozumień - ta siódemka to za ładną grafikę i fajną grę akcji. Gdybym miał to ocenić jako symulator... wolę o tym nie myśleć.

CnA


02/2002

INFO

7

Producent: Novalogic **Dystrybutor:** Im Group **Internet:** www.novalogic.com
Wymagania: Win'98, DirectX 8.0, Pentium II 450 MHz, akcelerator 16 MB, 128 MB RAM, 250 MB na HDD, CD-ROM 4x. **Akcelerator:** bez niego nie dotykaj!!!


- obowiązkowa pozycja dla fanów serialu "Airwolf" - żołnierze!!! - woda - piękna, szczegółowa i "ostra" grafika


- to już tylko strzelanina - (nie)realizm - trudna - nudna!!! - w gruncie rzeczy nic nowego, a kto się nie rozwija, ten się...

GHOST RECON

Mycroft powołany

GATUNEK: FPP/SIM

Wojna, wojna nigdy się nie zmienia... No może cytat jest nie z tego gatunku gier, co nasz dzisiejszy obiekt recenzji, ale jak widać, pasuje doskonale. (Swoją drogą, jeśli wiecie, skąd wywodzi się ten cytat, znaczy to, że macie dobry gust.)

Walka o przetrwanie zachodniej cywilizacji stała się ostatnio motywem przewodnim czytanych przez wszystkich wiadomości - każda gazeta, stacja telewizyjna i radiowa codziennie głoszą o nieustannie trwającej wojnie, głównie z terroryzmem. Takie konflikty od zawsze rzucały cień na przemysł gier komputerowych - w sensie pozytywnym oczywiście - na podstawie wątków powstawały gry wszelkiej maści, traktujące o rozgrywce z terrorystami i najemnikami. Czasem mogliśmy się wcielić w postać terrorysty czy najemnika. Nie można tu nie wymienić tytułów, takich jak Jagged Alliance, SWAT 1, 2, 3, Soldier of Fortune, Counter Strike czy doskonałą serię Rainbow Six i Rainbow Six 2. Ta ostatnia, firmowana przez legendę polit-thrillerów i powieści sensacyjnych Toma Clancy, stała się ogromnym hitem wśród graczy na całym świecie. Szczególnie część druga, która doczekała się kilku oficjalnych dodatków (Urban Operations czy wydany właśnie Black Thorn) i dziesiątek, jeśli nie setek, nieoficjalnych MOD-ów, jest jak do tej pory symulatorem pola walki, który najwierniej oddaje schemat akcji antyterrorystycznych. Mimo podeszłego wieku silnika gry i co by tu nie mówić - ubogiego środowiska graficznego, gra biła - i bije - rekordy popularności wśród społeczności internetowej. Może to wątek walki z terrorystami, a może dokładne odwzorowanie akcji? Nie mam pojęcia, jednak jedno jest pewne - gra jest doskonała, a jedyne, co króluje ponad nią, to tematycznie podobny Counter Strike.


Te maskujące barwy mundurów faktycznie mają sens...


Ciężkie jest życie żołnierza.


Grunt to praca w zespole

Naciski na Red Storm przyniosły w końcu oczekiwany skutek i oto mogę wam przedstawić nowe dziecko udanego mariażu Red Storm Entertaiment i Toma Clancy - Ghost Recon. Tym razem jednak Red Storm postanowił podejść do zadania od nieco innej strony. Gdybym nie wiedział, pomyślałbym, że (nieładnie mówiąc) zaczerpnęli pomysł z Operation Flashpoint. Sedno gry tkwi w tym, że oddział zwiadowczy jednostki antyterrorystycznej, działający na tyłach wroga - w przeciwieństwie do Rainbow Six nie wykonuje zadań w zamkniętych pomieszczeniach, a na otwartych, przeogromnych przestrzeniach, czasami dużo większych niż te, które znamy z RS 1 czy 2. Jakkolwiek porównywanie Operation Flashpoint i Ghost Recon jest bezcelowe ze względu na czas i miejsce akcji, kilka analogii między oba produktami da się wyraźnie zauważyć. Wróćmy jednak do Ghost Recon.

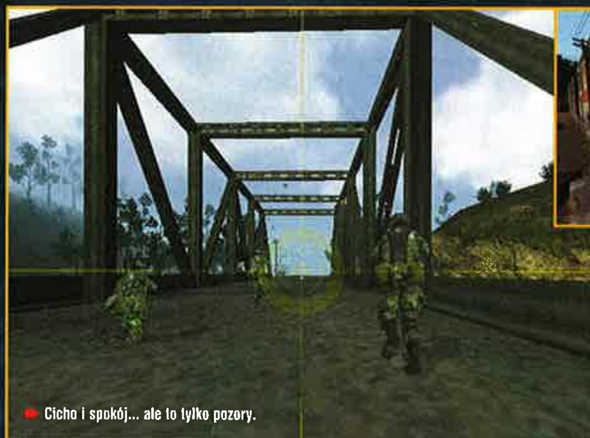
Gra nie jest zbyt skomplikowana. W przeciwieństwie do Rainbow Six, gdzie dokładne planowanie misji miało podstawowe znaczenie i sens (ze względu na akcję w budynkach i innych ciasnych pomierzeniach), Ghost Recon pozostawia wolną rękę co do tras marszruty i porusza-

Skopiemy tyłki terrorystom?

nia się w terenie. Mamy jasno określone cele w postaci punktów na mapie, a naszym zadaniem jest kombinować tak, by misja zakończyła się sukcesem.

Jeśli jesteśmy już przy misjach, nie było powodów do narzekań na zbyt duże urozmaicenie, choć gra nie jest wcale nudna. Uwalnianie zakładników, odbijanie naukowców czy - klasyczne - pozbywanie się wroga z danego terenu nie jest szczytem wysublimowanych do granic możliwości scenariuszy, które spotykamy w Rainbow Six, ale zapewnia długie godziny przyjemnego grania. Początkowe misje - w buszu, w tajdze czy na innym zimnym "tyłku" świata - nie napawają optymizmem na przyszłość, zwłaszcza gdy prowadzimy do boju oddział żółtodziobów, dla których każdy wrogi strzał może zakończyć "karierę" w oddziałach specjalnych. W miarę jednak jak nasi komandosi zdobywają doświadczenie (określa się je jednym punktem dodawanym do wybranej statystyki za misję), ta zbieranina wojaków zaczyna przypominać oddział

GR nie jest grą przełomową czy taką, która powala na kolana. Jednak jest spełnieniem wszystkich marzeń graczy o udoskonalonej i rozbudowanej Rainbow Six. Doskonała grafika i bardzo dobra grywalność w pełni rekompensują mały niedowład w warstwie fabularnej, jak i kilka niedociągnięć samej gry.


Cicho i spokój... ale to tylko pozory.

specjalny. Warto w snajpera "inwestować" punkty celności i maskowania, zaś w dowódcę oddziału cechy dowodzenia, a w sapera obsługę materiałów wybuchowych - co jest raczej oczywiste.

Wraz z każdą przebytą misją dostaniemy do dyspozycji bohaterów czy jak kto woli - bonusowych żołnierzy o wiele lepiej wyposażonych i wyszkolonych niż nasi rekruci. Różni ich także bardziej wyrafinowany wygląd oraz uzbrojenie, co doskonale urozmaica, a czasem wręcz ułatwia grę. W niektórych misjach pomoc "specjalisty" jest nieodzowna, by ukończyć zadanie, a w innych wystarczy po prostu rzucić na pole nasze armatnie mięsko składające się z szeregowych baraków.

Na początku gra bawiła mnie, w pewnym momencie zaczęła nieco nudzić... by pod koniec zadziwić - pozytywnie! - jak nigdy dotąd. Ale by mnie zrozumieć, musicie wiedzieć, że akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości, gdzie posażna mateczka Rosja stała się tylko pobożnym życzeniem polityków; gdzie żądzą lokalne junty, a nacjonaliści ostrzą pazurki na pobliskie - jeszcze do niedawna bratnie - terytoria, obecnie pod rządami NATO. Gdy już uratujemy pokój i ostatnie misje skierują nas w stronę Moskwy, to... i w tym momencie pojawił się właśnie obłęd w moich oczach - w trakcie misji w Moskwie zobaczyłem Plac Czerwony jak żywy: z kolorowymi Czerwonymi Zwiezdami, z mauzoleum, gdzie Wiecznie Żywy odpoczywa, i Kremlem, który dla żywych stanowi już martwy zabytek. A wszystko nieco zdezelowane przez lokalnych generałów walczących z wojskami legalnych jeszcze władz Moskwy. Powiadam wam, dawno nie widziałem tak ładnie wyglądającego poziomu. Pomijając już rozległość mapy, która wydawała się nie mieć końca, a przebycie z jednego rogu Placu Czerwonego do drugiego trwało - w biegu - nawet do siedmiu minut, sugestywna i doskonale oddana atmosfera tamtego miejsca zachwycała i przerażała zarazem. Odwiedzenie tej lokacji także w trybie znanym z pierwszych części Rainbow Six, czyli mój ulubiony Lone Wolf, daje jeszcze lepsze wrażenia niż tryb single player.

Właśnie! Jeśli już mówimy o trybach, nie sposób nie wspomnieć o jeszcze bardziej rozbudowanej wersji gry wieloosobowej z Rainbow Six. Mimo że gra poszła w tym kierunku nieco do przodu, z całą stanowczością da się stwierdzić, że tryb multiplayer, jak i skryptowanie map, eventów czy zadań odbywa się dokładnie na tym samym silniku, co w Rainbow Six 1 i 2... Widać, sprawdzone technologie równie dobre okazują się po latach. Tryby Firefight, czyli dwa zespoły toczą potyczkę, czy Recon, z którego trzeba wyjść bez strat własnych, są tylko dodatkami do wielu map mutliplayerowych czekających na graczy. Poligon, pustynia, puste bunkry - do wyboru, do koloru. Także misje treningowe, w których zapoznamy się dokładnie z mechanizmami rządzącymi grą, jak i ze sterowaniem oraz otwarta architektura, która pozwala na tworzenie dodatków, czyli modów, czynią nową grę z RedStorm prawie idealną platformą rozwojową.

Gra nadrabia małe niedogodności oczywiście walorami audio-wizualnymi. Bajeczne i kolorowe jak malowanka dla pięciolatka środowisko, po którym będziemy się poruszać, jest tym, czego najbardziej brakowało, zwłaszcza w drugiej części Rainbow Six. Pięknie wyglądające drzewa, pięknie wyglądające skały, pięknie... ogólnie wszystko jest niewątpliwie urokliwe. W całej tej pikselowej glorii usadowiono nasz ośmioosobowy oddział sił specjalnych. Prawie idealne i fotorealistyczne sylwetki herosów, niczym oddział marines z Afganistanu, przemierzają podbijane krainy z gracją gotowych na wszystko wojowników. Jeśli mają na sobie strój maskujący, a takim zawsze dysponuje na przykład snajper, trzeba po-


Ale przygrzał!

dejść naprawdę bardzo blisko, by odróżnić naszego człowieka od leżącego opodal drzewa. Piękne teksturowane niebo odbija się w cudownie renderowanej wodzie... Obrazek jak z bajki, a życie nie jest bajką, a bitwą, co po chwili dobitnie udowadnia nasz snajper, posyłając na wieczne łowy kolejnych dwóch terrorystów arabskich, czemu towarzyszy suchy trzask iglicy karabinu snajperskiego, zdławiony krzyk głównych zainteresowanych i koniec końców - świergot neutralnie nastawionych ptaszków.

Takim oto sprytnym trikiem udało mi się dojść do oprawy dźwiękowej. Nie można zarzucić nic efektom oraz muzyce. Doskonała symulacja tego, co nazywamy polem walki, w połączeniu z przestrzennym dźwiękiem dają naprawdę doskonałe efekty - zwłaszcza gdy ma się kartę typu 4.1 lub 5.1 i takowe głośniki. Zresztą gra jest wysoce konfigurowalna. Od rozdzielczości, tryb 16 czy 32 bit, ilości cieni, antyaliasingu poczynając, a na detalach terenu i urozmaiceniu dźwiękowym kończąc. To pozwala bezboleśnie dobrać ustawienia do mocy sprzętu i grać bez stresów i "czkawek" na ekranie monitora.

Ghost Recon nie jest grą przełomową czy taką, która powala na kolana. Jednak jest spełnieniem wszystkich marzeń graczy o udoskonalonej i rozbudowanej Rainbow Six i to właśnie plasuje ją na bardzo wysokim miejscu. Doskonała grafika i bardzo dobra grywalność w pełni rekompensują mały niedowład warstwy fabularnej, jak i kilka niedociągnięć w samej grze. Po zapowiedzianym i nadchodzącym już mission packu powinniśmy się spodziewać nie tylko nowych map i zadań, ale także rozbudowy arsenału i wzmożonej kontroli nad nim oraz - co najważniejsze - nowych trybów gry dla wielu graczy. Nie zapominając jednak, że mimo upływu czasu większość i tak preferuje kampanię single player - ze względu na brak lub zbyt wolne łącze z Internetem. Jednak jeśli ktoś takowym dysponuje, nawet po LAN-ie gra dostarczy ogromnej dozy doskonałej rozrywki na długie miesiące.

Tym bardziej że jak grzyby po deszczu zaczęły ukazywać się kolejne, przygotowywane przez fanów gry MOD-y. Tak więc do broni, panowie! Po raz kolejny przyjdzie wam skopać tyłki kilu terrorystów i buntowników. W imię wolności oczywiście...


01/2002

INFO

8

Producent: Ubi Soft **Dystrybutor:** PlayIt **Internet:** www.ghostrecon.com **Wymagania:** P2 600, 128 MB RAM, Win 9x/00, DirectX **Akcelerator:** 16 MB minimum

■ grafika ■ prawie symulacyjne odwzorowanie pola walki ■ grywalność ■ dźwięk ■ finalny level

■ to tylko - prawie - symulacja... ■ za mała liczba misji ■ dość ubogie możliwości w wyborze sprzętu i broni

Eld

GATUNEK: TPP/ARCADE

Evil Twin

Cyprien's Chronicles

Cyprien, zwany przez przyjaciół Cyp, to rudowłosy, niemiłosiernie rozczochrany sześciolatek, który mieszka wraz z innymi dziećmi w miejskim sierocińcu. Dziś właśnie obchodzi szóste urodziny. Kilku przyjaciół postanowiło uczcić ten dzień. Vinnie, Joce, Steve oraz Dave przygotowali dla solenizanta prezenty i tort. Cyprien nie ma jednak za bardzo ochoty na zabawę - z urodzinami wiążą się niebyt miłe wspomnienia. W ten dzień bowiem zginęli jego rodzice. Dlatego dnia nie przywitał w dobrym humorze...

Bardzo nierówna gra, w dodatku słabo zlokalizowana. Świetna oprawa dźwiękowo-graficzna utrzymana w posępnym klimacie.

I humor Cyprienowi nie polepszy się zbyt szybko. Jego przyjęcie zakończyło się w najmniej oczekiwany sposób. On sam, jego przyjaciele i ukochany miś - Lenny, zostali przeniesieni do świata Undabed. Świata, który wygląda jak z koszmarów sennych Cypa. Nic w tym zresztą dziwnego. Ten świat wieki temu przestał przypominać ludzkie krainy. Wówczas to pojawiła się wielka czarna fala, która zatopiła Undabed. Z wody wyrosła olbrzymia wieża, nazwana później Loren Darith. Zamieszkał w niej Władca, który rozpoczął w Undabed rządy twardej ręki. Jego słudzy z uporem niszczyli pozostałości po dawnym wizerunku Undabed. Teraz w wieży Loren Darith Władca uwięził Lenny'ego i tylko Cyprien może go uratować...

Kilka miesięcy temu, gdzieś tak na przełomie sierpnia i września (rany... ja chcę by było lato!), podczas odwiedzin w siedzibie L.E.M. miałem okazję pograć w beta-wersję Evil Twina. Przyznam, że wówczas gra zrobiła na mnie potężne wrażenie... choć grając w nią, brałem poprawkę na rozmaite buraczki, które - jak mniemałem - zostaną usunięte w finalnej wersji. Akurat...

Pierwsze kłopoty pojawiły się już podczas instalacji gry. Próbowałem odpalić Evil Twin w domu, "molestowałem" także kilka redakcyjnych kompów i na każdym to samo - nie szło go uruchomić! Dlaczego? Odpowiedź znajdziecie w zamieszczonej obok ramce, którą poświęcono burakom w ET.

Wszelako jakieś 300 przekleństw potem wreszcie udało mi się uruchomić grę. Zanim jednak rozpocząłem rozgrywkę, tradycyjnie przewertowałem instrukcję. Nie ma sensu przytaczać tu jej fragmentów, by ukazać, jak infantylnym językiem jest napisana, ale doprawdy "podziwiam" panów tłumaczy. Szczególnie polecam lekturę akapitów, w których udzielano "podpowiedzi". Druga sprawa, która dotyczy instrukcji, to ustawienia domyślne klawiatury. Jak się łatwo domyślić, nijak się one mają do realnych założeń. Zatem - dezinformacja!

A jak prezentuje się gra? Na wstępie wita nas tak zawiesiste intro, że temperatura otoczenia spada - z wrażenia - co najmniej o kilka stopni poniżej zera, a szron osiada na naszych brwiach. Później bywa różnie. Sama gra to typowa platformówka czy jak to teraz się określa - zręcznościówka w stylu Raymana. Co nie jest takie dziwne, biorąc


Dialogi nie zawsze współgrają z lektorem.


Jedna z niewielu chwil odpoczynku.


Proca jest śmiertelną bronią w rękach Cypa.

pod uwagę pojawiające się logo producenta na pudełku. Ubi Soft specjalizuje się w wydawaniu tego typu gier, gdyż oprócz wspomnianego Raymana ma na koncie kilka innych podobnych pozycji - jak chociażby Tonic Trouble. Tyle tylko, że wszystkie one jak do tej pory odznaczały się lukrowaną oprawą graficzną i bajkowymi klimacikami. Tymczasem Evil Twin wykazuje zupełnie odmienny, bardzo mroczny i wyraźnie zainspirowany Alice MacGee klimat. Kto się lubi taplać w zakręconych jak rogi muflona schizofrenicznych wizjach, będzie się czuł jak w siódmym niebie. Mrok leje się ze ścian. Pokręcone lokacje, niesamowite postacie wrogów, dziwaczne przedmioty, wsparte wzbudzającą dreszczyk emocji muzyką i stonowaną, "brudną" grafiką, tworzą wspaniały klimat.

Gdyby jednak odrzucić całą tę otoczkę, co otrzymamy? Dość standardowy, choć ulepszony, bardziej rozbudowany klon Raymana. Zasady jednak nadal są te same. Sterowany przez nas Cyprien pokonuje z zapałem przepaści, otwory, przeskakuje na kolejne platformy, wspina się na skały, zbiera bonusy i strzela do wrogów z procy (całkiem sensowny wybór broni). A działa to w dwóch trybach. Jeden to "normalny", wówczas pociski, powiedzmy, mniej więcej same się naprowadzają. Natomiast kiedy naciśniemy klawisz TAB, przechodzimy do widoku FPP i Cyprien ma wówczas możliwość dokładnego wycelowania.

Czy to wszystko, co potrafi nasz bohater? Nie, ponieważ nasz milusiński cierpi na rozdwojenie jaźni, a co za tym idzie - po zebraniu odpowiedniej ilości bonusów przemienia się we własne alter ego - Super Cypa. Z sympatycznego, choć nieco nadąsanego dzieciaka, przeistacza się w upiornie wyglądającego, białowłosego potwora (nie mylić z Wiedźminem - he, he). Ów skacze zdecydowanie wyżej, potrafi także zawisnąć w powietrzu oraz - w odróżnieniu od Cypriena - atakuje przeciwników. Jego najbardziej skutecznym atakiem jest ten za pomocą kuli ognia. Co ciekawe - może to być kula różnych rozmiarów, a co za tym idzie - o zróżnicowanej skuteczności. Z biegiem czasu, kiedy odnajdujemy kolejnych przyjaciół Cypriena, gracz otrzymuje dodatkowe zdolności ataku.

Przeciwników, którzy próbują przeszkodzić Cyprienowi, nie jest jakoś szczególnie dużo, a mimo to gra nie jest prosta. Powody tego są przede wszystkim dwa. Po pierwsze, mam spore zastrzeżenia do sterowania Cyprienem, zarówno dżojstik, jak i klawiatura nie zawsze spisują się tak jak powinny. Cyp reaguje na nasze polecenia z opóźnieniem lub wcale, a chyba nie muszę przypominać, jak wielkie znaczenie ma to w przypadku tego typu gier. Po drugie, co już staje się brzydką tradycją w grach Utero (zespół programistów odpowiedzialnych za gry Ubi Soft), nie mamy możliwości zapisania gry w dowolnym momencie. Argh!!! Jak mnie to w...nerwia!!! Mało tego, autorzy Evil Twin w absurdzie pod tytułem "brak opcji save w dowolnym miejscu" posunęli się poza granice dobrego smaku. Otóż, by zapisać stan gry, należy na każdym z poziomów odnaleźć aparat fotograficzny, dostarczyć go do Wilbura (to taki pocieszny słoń, kumpel Lenny'ego) i dopiero ten, robiąc zdjęcie Cyprienowi, zapisze stan gry. Totalny kretynizm! Aha... gry nie ułatwia również kamera. Wprawdzie gracz może nią manipulować niemal w taki sposób, jaki chce, lecz niestety nie zawsze, a bywa i tak, że ustawia się lub przesuwa w idiotyczny sposób, przez co Cyp ginie. Wnioski z tego wyciągnijcie sami.

Czasem trzeba też uciekać.

Jedyne, do czego nie mogę się w tej grze doczepić i zbesztać tego, to wyśmienita muzyka. Monotonne partie fortepianu hipnotyzują i przyprawiają o dreszcze na plecach, podobnie jak inne motywy pojawiające się w czasie podróży Cypriena. Zgadza się, na dłuższą metę taka muzyka jest diabelnie nudna, lecz jednocześnie buduje niesamowity nastrój. Jeśli natomiast chodzi o głosy postaci, już nie mógłbym powiedzieć o nich tyle dobrego. Ponieważ gra została NIEMAL całkowicie (posłuchajcie, jaki język słychać w tle podczas intra, gdy Cyprien opuszcza przyjęcie...) zlokalizowana, słyszymy rodzimych lektorów, a ci spisali się - różnie. Wspaniale w rolę wczuli się panowie użyczający głosu Wilburowi oraz Lenny'emu, gorzej natomiast z pozostałymi postaciami. Cóż, mogło być lepiej: w dodatku kwestie mówione są totalnie niezgrane z ruchem ust oraz z napisami u dołu ekranu. Chwilami śmiesznie wygląda, gdy w słuchawkach zalega cisza, kilka sekund później znikają napisy, a wreszcie po kilkunastu kolejnych sekundach postać przestaje poruszać paszczą.

Klimat sprawnie budowany jest przez oprawę graficzną. W tym przypadku na pierwszy plan wysuwają się kapitalne lokacje. Rozległe, pełne pokręconych budowli i o ciemnych, mrocznych kolorach. Na otwartych przestrzeniach wzrok przykuwa niebo, a raczej nerwowo kłębiące się marsowe chmury. Cudnie to wygląda i nieraz przystawałem, by przez chwilę podziwiać uroki krajobrazu. Równie duży podziw mam dla programistów za animacje Cypriena - wygląda to bardzo realistycznie, gdy Cyp skacze, biega, wdrapuje się, opuszcza czy walczy. Podobnie jest z innymi postaciami, które nie tylko świetnie się poruszają, lecz równie okazale prezentują. Czasem fantastycznie, czasem bajkowo, innym razem groteskowo. Jedyne, co mi tu przeszkadzało, to uderzające podobieństwo wśród przyjaciół Cypriena. Przypatrzcie się ich twarzom - czy oni nie są bliźniakami? Poza tym Evil Twin obfituje w liczne cut-scenki. Tyle o grafice, która jest jednym z silniejszych punktów gry.

Taak. Rozbudzony apetyt - kilka miesięcy czekania i co? Rozczarowałem się, spodziewałem się gry lepszej, bardziej grywalnej, a tymczasem poza chorym (nawiasem mówiąc, bardzo fajnym) klimatem, doskonałą oprawą graficzno-dźwiękową, Evil Twin zawiera całą masę buraków. Mniejszych lub większych, lecz uciążliwych. Co smutne, duży udział w negatywnym odbiorze produktu ma kompletnie nieudana lokalizacja. To, co powypisywano w instrukcji, woła o pomstę do nieba. Ot, choćby taki kwiatek - w dziale "Porady dla gracza" ("przeczytaj tylko wtedy, gdy masz naprawdę duży problem") czytamy o poziomie Loren Darith następującą wskazówkę: "Taaak, co więcej mówić? Musiałeś prędzej czy później trafić do tej wieży, prawda?". Czy TO ma być wskazówka??? Albo przeczytajcie opis Joce'a - tragedia.

UWAGA!!! BURAKI!!!

Oto lista błędów, jakie udało się znaleźć metodą prób i błędów (dom + kilka kompów w redakcji), w konfiguracjach sprzętowych:

- gra chodzi, ale wcale nie musi, na prockach AMD oraz Cyrix. Jednak wówczas działa zdecydowanie wolniej.
- zdecydowanie ma coś do kart graficznych z chipsetem GeForce 2
- problemy z kartami muzycznymi Guillemot Maxi Sound oraz MX400
- wiesza się notorycznie na WIN 2000 oraz XP

Tak więc optymalnym wyjściem jest granie na PII 450, 256 RAM, Win 98, SB Ave 64, Rivie TNT 2. Tak przynajmniej wygląda JEDYNA konfiguracja, na której udało mi się tę grę uruchomić.


Lokacje potrafią zmiażdżyć swym wyglądem.


Cyp spotyka także przyjaciół.


W Evil Town zobaczymy świetne efekty świetlne.



5

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** L.E.M. ■ **Internet:** www.lem.com.pl ■ **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, DirectX ■ **Akcelerator:** wymagany 16 MB

👍 ■ KLIMAT! ■ kapitalna grafika ■ wyśmienita muza ■ doskonała animacja postaci Cypa ■ spolszczona ■ ładne cut-scenki

👎 ■ buraki: patrz ramka ■ słaba lokalizacja ■ chwilami sterowanie... ■ ...oraz praca kamer ■ błędy w instrukcji ■ BRAK OPCJI SAVE w dowolnym momencie

INFO

GATUNEK: cRPG/AKCJA

Diablo Battle Chest

Michał Łukasiewicz

Niełatwo zacząć recenzję specjalnego wydania jednej z najlepszych sag gier komputerowych. Jeszcze trudniej jednak napisać coś odkrywczego o programie, o którym już tyle powiedziano i który tak namieszał na rynku... Mimo wszystko podjąłem to wyzwanie.



Diablo Battle Chest, bo o nim dziś mowa, to - jak nie trudno się domyślić - kolekcjonerska edycja gier z "Diablo" w tytule. Z pokaźnej wielkości pudełka wydobyłem 7 płyt CD, instrukcje do poszczególnych części oraz oficjalny poradnik do Diablo II, wydany przez Brady Games - specjalistów od różnorakich opracowań gier. W pierwszym rzędzie zajmijmy się poczciwym prekursorem serii, a więc, śmiertelnicy - przed wami Diablo I.

Diablo I



Diablo to już legenda. Opowieść o przygodach herosa występującego przeciw tytułowemu Diablo, Panu Grozy, w krótkim czasie opanowała cały świat. Tymczasem ludzie z branży spierali się, do jakiego gatunku zaliczyć tę pozycję. Gracze nie mieli na to czasu - gra wciągała tak bardzo, że dyskusja na temat tego, czy Diablo to RPG, czy też nie, wydawała im się co najmniej nie na miejscu.

Do dyspozycji gracza autorzy oddali trzy klasy postaci: Wojownika, Łuczniczkę oraz Maga. Każdą z nich gra się nieco odmiennie, choć nie są to jakieś kolosalne różnice. Zaoferowano (graczowi) do zwiedzenia kilkanaście poziomów podziemi pełnych ohydnych bestii, by w końcu - na poziomie szesnastym - stanął oko w oko z największym wrogiem ludzkości, z samym Diablo w jego własnej postaci. Podczas śmiertelnej wędrówki nasz bohater rozwija umiejętności, znajduje nowe rodzaje broni, części zbroi, mikstury, a także złoto. Jedną z najważniejszych nowalijek wprowadzonych w Diablo był system losowej generacji map podczas każdego rozpoczęcia gry. W znaczny sposób przyczyniło się to do przedłużenia żywota giery.

Nie to jest jednak najważniejsze. Tym, co sprawiło, że zapisała się ona tak wyraźnie na kartach komputerowej historii, jest przede wszystkim niesamowity klimat, jaki porywał każdego, kto się z nim zetknął. Nawet teraz, sześć lat po premierze, grafikę da się przełknąć, a muzyka wciąż zadziwia - i to baaardzo pozytywnie. Naprawdę wielka szkoda, że do pakietu nie dołączono płytki audio z soundtrackami z "jedynki".

Muszę jeszcze poruszyć pewną, niezbyt chwalebną dla wydawcy, kwestię. Otóż w reklamach Diablo Battle Chest jak byk stoi, że Diablo I opracowane zostało w angielskiej wersji językowej wraz z polską instrukcją. Instrukcja, którą znalazłem w pudełku, jest wielkości ulotki reklamowej, a opisano w niej zaledwie proces instalacji i uruchamiania gry. Poza tym ten króciutki tekst zawiera kilka literówek, które w publikacji tej klasy miejsca mieć nie powinny. Na całe szczęście obszerny podręcznik zamieszczono na CD w postaci PDF i dostępny jest w czterech wersjach językowych, jednak żadna z nich nie jest wersją polską, a nawet polskawą...



Ramka pt. "Elementy zestawu"

- Diablo I ENG (1 CD)
- Diablo II PL (4 CD)
- Diablo II: LoD PL (2 CD)
- poradnik do Diablo II przygotowany przez Brady Games - w całości po polsku!
- obszerne instrukcje do Diablo II oraz Diablo II: LoD
- "nieco" mniej treściwa instrukcja do Diablo I

Diablo II

To niewątpliwie najlepsza elektroniczna część zestawu. Gra została w całości zlokalizowana, a do instrukcji tym razem nie mam żadnych zastrzeżeń. Podobnie jak w "zwykłym" wydaniu, do Diablo Battle Chest dołączono płytkę z muzyką z Diablo II. No ale przejdźmy do samej gry.

Całość rozpoczyna się od pięknie wyreżyserowanego interka. Nawiasem mówiąc, filmy w Diablo II rzucają na kolana i są niewątpliwie jednymi z najlepszych, jakie występują w grach komputerowych. Po odkryciu pierwszej odsłony opowieści o Mariusie stajemy przed wyborem jednego z pięciu bohaterów. Blizzard wziął sobie do serca uwagi graczy i znacznie lepiej niż w pierwszej części serii zbalansował cechy postaci. Podczas gry czy to Amazonką, czy Barbarzyńcą, Czarodziejką, Nekromantą, czy Paladynem należy przygotować się na zupełnie inny rodzaj prowadzenia walki. Dzięki temu gra staje się jeszcze bardziej różnorod-

na, choć to dopiero wstęp do tego, co ma do zaprezentowania dodatek. Ponadto każda postać ma 30 tylko sobie właściwych umiejętności (toż to razem 150 unikalnych 'skills'!), podzielonych na 3 grupy. Oczywiście niektóre z nich są bardziej przydatne, inne mniej. Aby nie doszło do sytuacji, w której niektóre umiejętności będą omijane przez graczy szerokim łukiem, Blizzard postanowił, by każda oddzielna sekcja umiejętności stanowiła swoiste drzewko. Tak więc wyuczenie się najprzydatniejszych zaklęć wymaga nie tylko osiągnięcia odpowiedniego poziomu doświadczenia, lecz także posiadania przynajmniej pierwszego poziomu umiejętności niższego rzędu. Diablo :) dobre posunięcie, panowie twórcy!

Głównym celem Diablo II jest, podobnie jak w poprzedniku, pokonanie Diablo, który tym razem nie jest jedynym bossem. Drogę do przywrócenia równowagi na świecie zastąpią nam także Andariel, Duriel oraz Mefisto. Poszczególne akty zamykać będzie walka z kimś z tej czwórki.



Bardzo interesujący jest akt drugi, który umiejscowiono na pustyni, w okolicach miasta Lut Gholein. Może i słoneczne piaski - to miejsce z pozoru niezbyt niebezpieczne, ale jak wiadomo, pozory mylą, a w tym przypadku nawet bardzo. Spotkamy tam mnóstwo niosących śmierć bestii, jednak nie o tym miałem mówić. Otóż do ukończenia jednej z misji wymagane jest znalezienie pewnej kostki - kostki Horadrimów. Przedmiot ten ma rzadką, magiczną właściwość: mutuje przedmioty. Kiedy poznamy właściwe recepty, możemy dzięki niej przedmioty gorszej jakości zamienić na jeden, ale wyposażony w znacznie lepsze właściwości. A jakby tego było mało, w kostce, zajmującej w plecaku 4 pola, możemy umieścić przedmioty pochłaniające łącznie 3 razy więcej "kwadracików".



Kolejną nowością jest możliwość wynajmowania najemników, którzy do końca własnego żywota będą walczyć u naszego boku. Pamiętam, jak to najemnik z trzeciego aktu pomógł mojemu Barbarzyńcy w przedarciu się przez dżunglę, nafaszerowaną ziejącymi ogniem potworami. Mój Barb to szczególnie wrażliwy na ogień chłop, a najemnik zamrażający potwory znacznie ułatwił mi rozprawienie się z nimi. Jeśli można, chciałbym w tym miejscu podziękować temu wojownikowi - dzięki, stary, ale gdzie ty teraz jesteś, nad czy pode mną?! I tylko bez skojarzeń...



Jak wiadomo, Blizzard długo kazał czekać fanom "jedynki" na wydanie Diablo II. Niestety czas produkcji znacznie się przedłużał, co wpłynęło na opinię graczy, dla których przede wszystkim liczyła się grafika. Już w momencie wydania gra była o kilka długości za konkurencją. Co innego muzyka - ta po prostu nie może się nie podobać. Bezbłędnie zgrano ją z przebiegiem akcji, a co za tym idzie - trudno się nią znudzić. Prawdziwy fan nie przywiązuje wagi do grafiki czy nawet klimatycznej muzyki. Dla niego nie ma to takiego znaczenia jak piorunująca grywalność tej pozycji. Od Diablo II naprawdę trudno się oderwać, zwłaszcza gdy ma się stały dostęp do Internetu.

Diablo II: Lord of Destrucion

W klasycznej wersji Diablo II mieliśmy okazję zmierzyć się z dwoma przedstawicielami Mrocznej Trójcy. Byli to Mefisto i Diablo. Nie mogliśmy jednak zrównać z ziemią Baala, Pana Zniszczenia. Dodatek daje nam tę szansę.

Co więcej - w Expansion Set możemy wziąć "pod opiekę" jedną z dwóch nowych postaci: Druida bądź Zabójczynię. Ten pierwszy doskonale "porozumiewa się" z dzikimi zwierzętami, dzięki czemu w trudnych momentach może liczyć na ich pomoc. W razie potrzeby przemienia się



także w niedźwiedziołaka lub wilkołaka, by stawić jeszcze bardziej zdecydowany opór wrogom. Z kolei drugi typ postaci - Zabójczyni, umie bardzo sprawnie walczyć wręcz. Nie stanowi dla niej też problemu korzystanie z broni (szpony, buty zadające obrażenia), której obsługa obca jest innym klasom postaci. Oczywiście każdy z nowych bohaterów ma 30 niepowtarzalnych umiejętności. U Druida sprawa jest o tyle ciekawa, że niektóre są aktywne tylko wtedy, gdy nasz heros występuje pod postacią zwierzęcia.

Kolejnym ciekawym urozmaiceniem w grze jest wprowadzenie przedmiotów, z których korzystać mogą tylko określone postacie. Zwykle przedmioty tego typu są nieco lepsze od tych dostępnych dla wszystkich. Na tym nie koniec zmian z 'items'. Blizzard, po namowach graczy, znacząco podniósł właściwości przedmiotów unikalnych. Z kolei bronie oraz pancerze z miejscami na klejnoty mogą ich teraz mieć maksymalnie 6. Co warte uwagi, podczas gry znajdujemy runy, które następnie łączymy w słowa runiczne. Dokonuje się tego poprzez umieszczanie ich w przedmiotach z otworami. Jeśli kolejność run będzie prawidłowa, możemy liczyć na znaczne ulepszenie parametrów danego przedmiotu. Radzę poszukać w Internecie (chociażby na oficjalnej stronie) spisu słów runicznych, gdyż run z przedmiotów nijak wyjąć się nie da.



8+

Producent: Blizzard Entertainment ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** http://diablo2.cdprojekt.com http://www.blizzard.com ■ **Wymagania:** Diablo I: P 60 MHz, 8 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, SVGA; Diablo II/LoD: P 233 MHz, 32 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, SVGA ■ **Akcelerator:** mile widziany

■ poradnik do Diablo!!! ■ nie zapomniano o soundtrackach z Diablo II oraz LoD ■ można zaoszczędzić na 6 numerów CDA :)

■ szczątkowa polska instrukcja do Diablo I ■ zapomniano o soundtrackach z Diablo I ■ brak najświeższych łatek ■ a gdzie Hellfire?

INFO

Pisałem wcześniej o występujących w "normalnej" wersji Diablo II najemnikach. W dodatku autorzy poszli o krok dalej i teraz najemnik, podobnie jak nasza postać, zdobywa punkty doświadczenia. Z każdym następnym levelem otrzymuje także nowe punkty statystyk, które automatycznie rozdziela między siłę i zręczność. Pewną ciekawostką jest to, że najemnicy mają nieograniczony zasób many. Ah, gdyby dotyczyło to również naszych bohaterów - hm, rozmarzyłem się. Kończąc o najemnikach, dopowiem, że możemy ich leczyć na polu walki - wystarczy przeciągnąć symbol odpowiedniej mikstury na portret naszego podwładnego, a ten po chwili wróci do pełni sił.

Dotarcie do miejsca, w którym nastąpi unicestwienie głównego bossa, w Lord of Destruction wymaga przebrnięcia przez szalenie niebezpieczny "dodatkowy" akt. Czekają tam nie tylko dobrze znane bestie, ale też zupełnie nowe, jeszcze bardziej nieprzewidywalne i zdecydowane na wszystko potwory. Swoją drogą, radzę bacznie obserwować przebieg wydarzeń w Harrogath, by później nie poczuć się zagubionym w zdarzeniach, które będą następowały w lawinowym tempie. Nie chcę odsłaniać wszystkich kart, zatem powiem tylko tyle, że dokładne wsłuchiwanie się w to, co poszczególni NPC mówią na swój temat, pomoże w zrozumieniu późniejszych zwrotów akcji.



Diablo II: Oficjalny poradnik strategiczny

Przed chwilą nadałem Diablo II miano "najlepszej elektronicznej części zestawu". Dlaczego tylko "elektronicznej"? Otóż uważam, że w ogóle najlepszym elementem Diablo Battle Chest jest ponad dwustustronicowa książka, w której wyjaśnione zostały wszystkie zawiłości drugiej części legendy.

Przyznam, że nie liczyłem na to, by CD-Projekt zdecydował się na przetłumaczenie tej publikacji. Kiedy zasiadłem do lektury, na wszelki wypadek postawiłem słownik angielsko-polski w stan najwyższej gotowości. Jak się później okazało, nie było szans, bym mógł z niego skorzystać. Bynajmniej nie dlatego, że mój angielski jest na tyle dobry, ale z powodu opracowania książki w języku polskim. "I tu was mam, panowie" - pomyślałem. Byłem niemal pewien, że spolszczone nazwy potworów czy umiejętności bohaterów nie będą pokrywały się z tymi, które znane są z gry. Po chwili nie pozostało mi nic innego, jak westchnąć z zachwytu nad pracą tłumaczy. Błędów jest jak na lekarstwo - nawet screeny (a wiele ich jest, oj, wiele) pochodzą z wersji PL.

Kupić, nie kupić?

W zasadzie cała ta recenzja wypełniła się wyliczaniem kolejnych zalet pakietu. Niestety nie ma róży bez kolców i do tak udanego produktu również mam zastrzeżenia. Wprawdzie nieliczne, ale tym bardziej wspomnieć o nich muszę.

Blizzard stara się, by jego produkty były jak najbardziej dopracowane. Dlatego co jakiś czas wypuszcza nowe patche, które korygują ewentualne błędy. Niestety zarówno Diablo II, jak i Lord of Destruction pozostały w takiej wersji, w jakiej świat ujrzał je w dniu premiery. Nieco lepiej sprawa ma się z Diablo I, do którego - co prawda - dołączono poprawkę, niestety oznaczono ją numerkiem 1.04, a z dobrze poinformowanych źródeł wiem, że na długo przed wydaniem Diablo Battle Chest Blizzard zamieścił na własnym serwerze łatkę o kilka numerków świeższą. :-(

Druga bolesna sprawa to brak w zestawie znanego Hellfire, który - swego czasu - przedłużał młodość Diablo I. Usprawiedliwiam to tym, że tytuł ten wyszedł ze stajni Sierry, a nie od mistrzów z Blizzarda.

Kupić czy nie kupić? - oto jest pytanie. Odpowiedź jednoznaczna być nie może. I to nie dlatego, że zestaw jest nieudany. Fani sagi mają już od dawna wszystko to, co oferuje Battle Chest, no, może oprócz poradnika, ale kto dla niego zdecyduje się na obciążenie portfela kwotą 200 zł? Z drugiej strony, jeśli ktoś chciałby dopiero rozpocząć przygodę z Diablo, kupując cały zestaw zaoszczędzi na półroczną prenumeratę CD-Actiona! Gdybym był czytelnikiem niemającym jeszcze w domowym archiwum żadnej części Diablo, bez wahania kupiłbym Diablo Battle Chest - w celu nadrobienia zaległości.

Skoki Narciarskie 2002

GATUNEK: **SPORTOWA**

Mycroft [K-185]

A jednak znowu leci, to jest, chciałem powiedzieć, że się kręci. Wszystko kręci się wokół Adama. Wiemy, o kogo chodzi, bo Adaśko znowu skacze. Może nie tak jak rok temu, ale miejmy nadzieję, że wkrótce przypomni sobie czasy, gdy deklasował konkurencję.

Zeszłoroczne szaleństwo Polaków na punkcie Deluxe Ski Jumping sięgnęło zenitu, gdy na każdym komputerze w pracy, szkole czy na uczelni ludziska grali namiętnie, by przynajmniej raz jeszcze skopać "tylisko" Schmittowi. Lokalny patriotyzm, przekształcony w masową histerię, dał i tym razem efekt w postaci gry - RTL Ski Jumping 2002, znana u nas jako Skoki Narciarskie 2002. Dobry interes poszedł w parze z zainteresowaniami narodu i mamy oto spolszczoną i zlokalizowaną do granic możliwości grę z Adasiem na okładce, który firmuje ten produkt. Niemiecką wersję firmuje, wiecie chyba kto... Dwadzieścia złociszy za oryginalną grę na czasie, to bolesny cios wymierzony w piratów!

Zatem rozpakowałem, zainstalowałem i... po starcie pokazał się wizerunek mistrza i jego głos zaprosił mnie do środka... O mamusiu! Jak fajnie! W pełni spolonizowane menu, wszystkie opcje "po naszemu", znany dobrze interfejs i mnóstwo opcji. Od zeszłego sezonu gra niewątpliwie zyskała na atrakcyjności, właśnie przez dodanie wielu nowych i ciekawych możliwości. Po pierwsze, zwiększono liczbę biorących udział w grze zawodników. Pełna lista komputerowych skoczków waha się teraz w granicach 72-74 zawodników. Umiejętności każdego z nich odpowiadają temu, co w rzeczywistości potrafią - i po pierwszym turnieju ujrzałem, kolejno: Małysz, Schmitt, Jussilainen, Funaki, Goldberger. Jedyne, co rzuciło się w oczy, to nazwiska zawodników. Komicznie poprzekręcane, choć podobne do pierwowzorów, nie pasują do obrazu gry. Gra ma licencję FIS, firmują ją skoczkowie, więc dlaczego nazwiska nie są prawdziwe? Nie mam pojęcia. Ale można przecież samodzielnie wyedytować tabelę, i po kłopocie.

Na plus należy także zaliczyć liczbę dostępnych skoczni. Nareszcie mamy skocznie 90-metrowe, 120-metrowe i 185-metrowe, wyszczególnione z nazwy, charakterystyki i wyglądu. Zakopane, Hakuba, Garmisch czy Trondheim - te nazwy zna cała Polska. Duża liczba prawdziwych obiektów niewątpliwie dodaje kolorytu sezonowi Pucharu Świata, jednak blednie to w porównaniu z ilością dostępnych kombinezonów, rodzajów nart, kasków, butów, rękawic czy smarów do nart. Każdego elementu stroju skoczka jest około trzydzieści typów, różniących się parametrami, ceną i kolorem!

Osobną historię stanowią smary do nart. Ten element gry może wprowadzić odrobinę zamieszania w głowach graczy. Około pięćdziesięciu typów różniących się parametrami, każdy przystosowany do innych warunków pogodowych i typu śniegu, każdy o innych właściwościach. A dopasowanie odpowiedniego czy też odpowiednich (bo trzeba nieraz kłaść kilka różnych) smarów zależne jest od prognozy pogody na dany turniej... Temperatura powietrza i śniegu, wilgotność powyższych, sypkość i lepkość nawierzchni... jednym słowem: czary-mary. Przed samym skokiem komputer podaje, na ile procent dokonaliśmy właściwego wyboru. Mnie nie udało się wejść powyżej osiemdziesięciu, ale myślę, że to jednak możliwe.

Gdy już "stworzyliśmy" skoczka według zasad z poprzedniej części gry - czyli określiliśmy ilość punktów rozdzielaną na poszczególne parametry, możemy przystąpić do treningów. Zmienny wiatr, refleks i bardzo czuły system sterowania będą nam stały na drodze do zwycięstwa, jak i dalekich skoków. Przebieg skoku sterowany jest myszką: wybicie, wejście w V, telemark i lądowanie - znamy to z telewizji, ale wykonanie tych czynności i oddanie skoku w granicach punktu konstrukcyjnego skoczni, a przy okazji nie wbicie się w śnieg, będzie nie lada wyzwaniem. Gdy już czujemy się na siłach, by startować w prawdziwym konkursie, mamy też możliwość wybrania opcji treningu, która pozwala podnieść o kilka punktów nasze umiejętności.

Przychodzi czas na pierwszy turniej - i pierwsze rozczarowanie. Ale nie grą - tylko naszymi umiejętnościami. Miejsca od dwudziestego do trzydziestego na początek to bardzo dobry wynik - jak na początek. Jednak nie musimy od razu popadać w rozpacz i rozpoczynać kariery od Pucharu Świata. Równie dobrze możemy rozegrać turniej Czterech Skoczni czy Mistrzostwa. Do wyboru, do koloru.

A jak nam ni diabła nie idzie, dla relaksu możemy zagłębić się w lekturze specjalnej narciarskiej encyklopedii - poczytać szczegółowe przepisy dotyczące skoku, oceny sędziowskiej, norm określających kombinezony czy narty czy w końcu przyjrzeć się rekordom i zawodnikom z czołowych miejsc Pucharu Świata. Niezrozumiałym tylko jest to, że na pierwszym miejscu w encyklopedii jest Schmitt, nie Małysz. Widać, produkujący grę Niemcy nie mają bladego pojęcia o tym, że w alfabecie M jest przed S, a Adam jest daaaleko z przodu przed Martinem. Abstrahując, tak czy inaczej szczerze podziwiam panów śmigających w powietrzu - gwarantuję, że po wejściu na skocznię i spojrzeniu w dół już byłoby wam niedobrze - zresztą mnie też.

Schludne wykonanie w połączeniu z dobrym, choć nie bardzo dobrym, komentarzem (wina nie leży w głosach komentujących, bo - jak wiadomo - duet Szaranowicz - Szpakowski to senne marzenie fanów gier sportowych) i dużą ilością opcji zasługują na porządne 7. Ogrom zabawy i szczypta emocji po kolejnej transmisji w telewizji też się liczą, choć nie do końca przemyślany system sterowania sprawi części osób pewne kłopoty.



Eee, Małysz to on nie jest...

A telemark to gdzie?

Ciągnij!

INFO

7

Producent: RTL Playtainment ■ **Dystrybutor:** Dobra Gra ■ **Internet:** www.dobra-gra.pl ■ **Wymagania:** C266, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX ■ **Akcelerator:** jasne!

- skoki ■ skoki! ■ można skopać Martinowi... ■ śmieszna cena gry ■ komentarze panów Szaranowicza i Szpakowskiego
- nieprawdziwe nazwiska zawodników ■ w dalszym ciągu kiepski system sterowania

Poskaczemy?

WELCOME TO THE NEIGHBORHOOD!

GATUNEK: SIM

The Sims Randka



Przyjemna knajpeczka, nie ma co!

Żonglowanie chyba jej się nie spodobało.

T-Mon

Oj, lodowato się na dworze zrobiło, aż z domu nie chce się wychodzić. Takie zimowe siedzenie we własnych czterech kątach staje się o wiele przyjemniejsze, kiedy towarzyszy nam nasza "druga połówka jabłka" vel "miła i sympatyczna partnerka" (dla pań to oczywiście partner, chociaż...). Niestety w dzisiejszych czasach poznanie owych partnerów i partnerek nie jest już takie łatwe i wymaga opanowania szerokiego wachlarza zagrywek towarzyskich.

Wspomniane we wstępie trudności znają bez wątpienia wszyscy ci, którzy spędzają zimowe wieczory samotnie, wpatrując się w migający kineskop telewizora (Blue Channel? Hot XXX? Co by tu dziś wybrać...). Mam dla was dobrą wiadomość - złą passę czas skończyć! Znam sposób, dzięki któremu nauczycie się podrywać nieznajomych, dowiecie się, na co należy uważać i na ile można sobie pozwolić... A także poznacie kilka sztuczek, którymi na pewno zaskoczycie i zauroczycie wybrany obiekt westchnień. Co wam będzie potrzebne? Niekoniecznie najnowszy i najsilniejszy komputer, a do tego oryginalna wersja podstawowej wersji gry Sims i wydany niedawno przez IM Group dodatek Sims: Randka.

Sims to gra - a właściwie wirtualny fenomen - której nie trzeba chyba specjalnie przedstawiać. Symulator zwykłego, codziennego - aż chciałoby się napisać - szarego życia, który stał się jednym z największych przebojów w historii gier komputerowych. Sims sprzedają się na całym świecie jak gorące bułeczki z masełkiem, szyneczką od Krakusa i świeżutkim, transgenicznym, holenderskim pomidorkiem. Podobnie dzieje się z wszelkimi dodatkami, zarówno wydanymi wcześniej Światowe życie i Balanga, jak i najnowszym - czyli właśnie Randką. I tu ciekawostka - Sims: Randka, zaraz po premierze w USA, zepchnęła z pierwszego miejsca najlepiej sprzedających się gier Harry Pottera i jego PC-towe wcielenie. I co wy na to?

Sims: Randka praktycznie nie sprawia większych kłopotów przy instalacji zarówno na "gołą" wersję Simów, jak i na taką, do której dołożono już Balangę i Światowe Życie. Wadą, ale na szczęście drobną, jest na pewno to, że proces instalacyjny wymaga kilkakrotnej wymiany kompaktów, a w przypadku instalowania dodatków Randka musi być zainstalowana jako ostatnia. Dlatego też, kiedy instalujemy Balangę na Sims z Randką, trzeba ją odinstalować, zainstalować Balangę, a następnie znów Randkę. Uff! Uff! Uff! Zauf(f)ajcie mi jednak - to drobiazg, szczegół i raczej czepianie się niż ważniejsza wada.

Chodź ze mną na lody, maleńka

Zaraz po uruchomieniu na pierwszy rzut oka nic nowego Randka do Sims nie wprowadza. Ot, zaczynamy w naszym wybranym z gotowych lub zbudowanym od podstaw domku, z którego właśnie wychodzimy po poranną gazetę. Myślę sobie - zdrada! Mówię do siebie - jak to?!? Wykrzykuję - oszustwo! Kiedy jednak w połowie drogi do skrzynki z pocztą na ekranie pojawił się komunikat-reklama nowej firmy taksówkowej, która oferuje niedrogi transport do rekreacyjno-handlowego

INFO

8

Producent: Maxis ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** http://thesims.ea.com/ ■ **Wymagania:** P 266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 2 MB ■ **Akcelerator:** nie trzeba

- dodatek, który naprawdę wiele dodaje ■ w końcu można się ruszyć z domu ■ wzbogacone opcje interakcji z innymi Simami

- nie ma "momentów" :) ■ instalacja moglaby przebiegać szybciej i sprawniej

A "momentów" nadal nie ma...

kompleksu znajdującego się nieopodal miasteczka, uspokoiłem się już wiedząc, że nikt mnie nie oszukał. Nie myślałem wiele - wskoczyłem pod prysznic (dzięki specjalnemu patchowi niecenzurowany... oj, przytyło mi się trochę), na klatę wylałem ćwiartkę Przemysławki, ubrałem to, co w szafie było najlepsze (a więc ostatnio prane), nie zapomniałem o nowej Nokii przypiętej do paska tak, by wszyscy ją widzieli, zadzwoniłem po Tele-Taxi i wyszedłem przed dom poczekać na taryfę.

Do centrum mieszczącego sklepy i inne obiekty konsumpcyjnej rozrywki pojechać możemy sami lub też z naszą, już zapoznaną, partnerką i zaprosić ją do udziału w tej materialnej uciesze. Kiedy żyjecie samotnie, nie ma większego problemu - sami wyruszacie do centrum na łowy. Ale kiedy już poznacie wybrankę swojego serca i namówicie ją na zawarcie związku małżeńskiego, sprawa staje się bardziej skomplikowana. Będziesz przykładnym i kochającym mężem, który regularnie zabiera żonkę na romantyczne kolacje przy świecach czy może zostawia ją samą w domu, uganiając się za powabnymi femme fatale między kawiarenkami i restauracyjkami centrum? A może będziesz zimnym draniem i zaczniesz flirtować z innymi kobietami na oczach małżonki? Oj, nieładnie! Pamiętaj jednak, że ta decyzja - tak jak i wszystko inne w Sims - zależy tylko i wyłącznie od siebie.

Pan lodziarz

Centrum rozrywkowo-handlowe, największa atrakcja nowego dodatku do Sims, to zupełnie nowa mapa, podzielona na kilkanaście mniejszych obszarów. Obszary takie to na przykład nadmorski pasaż, sklepowa galeria lub spokojny park pełen zakochanych. W każdym z takich obszarów pełno jest sklepików, stoisk, straganów, budek (z lodami czy hot-dogami) oraz innych obiektów, przede wszystkim zaś mnóstwo tu ludzi, których możemy poznać i - w zależności od naszego zachowania i charakteru - zauroczyć lub zrazić do siebie.

Kontakt z każdym z nieznanych Simów zaczyna się tak samo - machnięciem ręką na powitanie. Wtedy to dany Sim pojawia się w okienku prezentującym osoby, które już znamy, wraz ze wskaźnikami przedstawiającymi jego nastawienie do naszej postaci. Co stanie się z taką znajomością później? Pamiętaj - to ty decydujesz. W zależności od tego, jak postrzegają nas na początku inne Simy, liczba opcji dostępnych we wzajemnych kontaktach może być większa lub mniejsza. Dla przykładu - gdy jesteśmy dla innego Sima obojętni, możemy jedynie zamienić z nim kilka niezobowiązujących zdań, zapytać, jak leci. Kiedy jednak kombinacją umiejętnie dobranych tematów rozmów zdobędziemy sobie czyjąś sympatię, możemy daną osobę po koleżeńsku przytulić, zabawić bardziej szalonym żartem lub zatańczyć z nią. Kiedy już uda się nam oczarować niedawną nieznajomą, a teraz już bliską koleżankę, możemy odważyć się na buziaka lub dużo bardziej intymne przytulanie.

Niestety nie zawsze powyższy scenariusz sprawdza się tak gładko. Czasem wydaje się, że dążymy do celu jak po nitce do kłębka aż tu nagle nietrafiony żart czy zbyt szybkie przejście do intymności powodują, że sprawa siada, miłość zamienia się w niechęć. (Pamiętajcie o tym w real life'ie!) Efekty naszych działań przedstawiają dwa wskaźniki "sympatii". Jeden z nich pokazuje, jak ocenia nas inny Sim w danym momencie, drugi jego ogólne zdanie o naszej osobie. Dzięki temu, kiedy popełnimy jakieś faux pas, zostanie to potraktowane raczej jako jednorazowy wygłup, który nie świadczy o naszym charakterze, kiedy jednak wpadki powtarzają się często, poziom ogólnej sympatii do naszej osoby u innego Sima spada. A wiecie, jakie są tego efekty - kłótnie, separacje, rozwody i skrzywdzone na całe życie dzieci, wychowywane w domu pełnym krzyku i nienawiści. No, może trochę przesadziłem - choć, swoją drogą, Sims: Sąd to niezły pomysł na kolejny dodatek, szczególnie na rynek amerykański.

Jako dodatek Radnka oferuje bardzo dużo i znacznie wzbogaca to niezwykłe doświadczenie, jakim jest gra w Sims.

Na szczęście, nawet jeśli kogoś zrazimy na "amen", nie jest to wielki problem, bowiem po każdej z lokacji kręci się mnóstwo ludzi - nie powinno więc być żadnych problemów z poznaniem kogoś interesującego. Z myślą o kontaktach z Simami twórcy gry dodali mnóstwo nowych możliwości interakcji - znacząco wzbogacono kwestie dialogowe i inne gesty. Dla przykładu całować można się na kilka różnych sposobów!!! Z tego powodu zabawa w centrum wciąga tak bardzo, że aż nie chce się wracać do domu.


Kobiety jak to kobiety - myślą tylko o pieniądzach.

Zrób mi...

Ale wrócić trzeba. Przecież po to głównie jeździ się do centrum, by poderwać tam jakiś miły "egzemplarz" wybranej płci, zaprosić do domu i pobaraszkować. Ale tutaj, świntuchy, muszę was uprzedzić - mimo że w oryginale nazwa dodatku brzmi "Sims: Hot Date", a więc "Sims: Gorąca randka" - autorzy nie postarali się wcale, by randki były tutaj _naprawdę_ gorące. Po godzinach spędzonych na przymilaniu się do naszego obiektu westchnień chciałoby się obejrzeć jakąś "akcję" - może nie taką jak z "Wyspy miłości" - ale gustowna, ze smakiem wykonana animacja byłaby naprawdę na miejscu. Cóż, widocznie nie można mieć wszystkiego. Poza tym niewiele można Randce zarzucić. Jako dodatęk oferuje bardzo dużo i znacznie wzbogaca to niezwykłe doświadczenie, jakim jest gra w Sims.



Chodź, poMALLuj mój świat...


Dziś malle powstają w najdziwniejszych miejscach na świecie. Ten na przykład stoi w Dubaju.

Centra (tzw. malls), takie jak te przedstawione w grze Sims: Randka, to w Polsce jeszcze rzadkość. Okazuje się jednak, że mają one bogatą i długą historię. Pierwszym zapisanym na kartach historii centrum handlowo-rozrywkowym była leżąca u stóp Partenonu ateńska Agora z VI wieku przed naszą erą. Było to centrum handlu, polityki i rozrywki dla całej starożytnej Grecji. Za pierwowzór dzisiejszych malls historycy uważają place handlowe średniowiecznej Wenecji. Pierwsze centrum handlowo-rozrywkowe w obecnym rozumieniu tych słów powstało w 1907 roku w Baltimore w Stanach Zjednoczonych. Formułę mall wymyślił i zrealizował prezes Roland Park Company, Edward H. Bouton. To właśnie na bazie jego pomysłu ustawiono wielką halę, w której miejsce znalazło wiele sklepów oferujących towary różnego rodzaju, on też wpadł na to, by w pobliżu centrum zrobić miejsce na parking - wtedy jeszcze zatrzymywały się tam konne dorożki (!!!). O ile pierwsze centrum powstało praktycznie w centrum miasta, tak w latach 20 XX wieku, kiedy to Sears Roebuck dostrzegł możliwości płynące z motoryzacyjnej rewolucji, sytuowano pierwsze centra ustawione na obrzeżach miast. Bardzo szybko ten sam pomysł zaczął wykorzystywać J.C. Nichols, przedsiębiorca z branży nieruchomości, który powszechnie uważany jest za "pioniera centrów handlowych" - to on m.in. określił zasady wspólnej promocji wszystkich obiektów centrum i wprowadził na ich terenie ochronę. Początkowo malls skupiały się przede wszystkim na handlu, w latach 50 XX wieku zaczęły przeradzać się w centra oferujące nie tylko towary, ale także mnóstwo innych atrakcji - kina, restauracje, kawiarnie, zakłady fryzjerskie, a nawet hotele. Największy funkcjonujący obecnie mall to Mall of America w Minnesocie, obejmujący powierzchnię 4,2 miliona stóp kwadratowych (ok. pół miliona metrów kwadratowych).

Drzewo simsologiczne

Sims: Randka to niepierwszy dodatek do gry. Oto te pozycje z cyklu, które ukazały się dotychczas na naszym rynku i są w tej chwili dostępne w sklepach.

The Sims, Maxis 2000
Ostatnia deska ratunkowa firmy Maxis, która po ciągu niepowodzeń (m.in. SimCopter, Streets of Sim City) była bliska bankructwa. W pierwotnej wersji miała nosić tytuł Dollhouse (Dom lalek), na szczęście Will Wright, designer gry, zdecydował się na tytuł Sims. I dobrze!



The Sims: Światowe życie
Tytuł oryginału: **The Sims: Livin' Large, Maxis 2000**
Pierwszy z dodatków, dzięki któremu nasze Simy mogły zakosztować życia wielkich gwiazd ekranu czy sceny muzycznej. Angielskie dworki, luksusowe wille i 60-calowe telewizory - wszystko to znalazło się nagle w zasięgu ręki.



The Sims: Balanga
Tytuł oryginału: **The Sims: House Party, Maxis 2001**
Dodatek numer 2. Wszystko, co chcieliście wiedzieć o imprezkach, ale o co baliście się zapytać. Oczywiście Simy są politycznie poprawne - żadnych narkotyków, a i kac nie za duży.



The Sims: Randka, Maxis 2001
Tytuł oryginału: **The Sims: Hot Date**
Najnowszy dodatek, pierwsze miejsce na listach sprzedaży w USA.



The Sims: Bravo, IM Group 2001
Wydany w tym samym czasie co Randka zestaw zawiera cały komplet Sims, tzn. wersję podstawową i wszystkie trzy dodatki.



The Sims: Wakacje, Maxis 2002 (?)
Tytuł oryginału: **The Sims: On Vacation**
Zapowiadany jeszcze na ten rok dodatek, dzięki któremu Simy będą mogły wyjechać na wakacje. Autorzy oferują słoneczne kurorty, roznegliżowane piękności i muskularnych ratowników. Zobaczymy!!!



A "momentów" nadal nie ma...

GATUNEK: RTS

Mycroft

Kosmos - granica ostateczna. Jednak nie dla speców od sprzedawania produktów z pod znaku Star Trek...

STAR TREK ARMADA II

Ekranowe przygody kapitana Picarda skończą się być może na dziesiątym (!) z serii filmie kinowym, ale historia musi toczyć się dalej, o czym dobrze wiemy. Dlatego karty historii dopisywane są ostatnio nie na ekranie telewizora, a na monitorze domowych komputerów. Zacznijmy może od wątku gry - pierwsza Armada, bo o tej grze będzie teraz mowa, zakończyła się wygnaniem Borga z kwadrantu Alfa. Całkiem ciekawy RTS zostawił pole do popisu dla scenarzystów, którzy w pierwszej części gry połączyli The Next Generation (Picard i Enterprise D) z Deep Space Nine (Worf i Defiant oraz kanclerz Marthok).

Druga część sprytnie wplata wątki z kolejnego serialu - z Voyagera. Oprócz Borga, który stanie się naszym przyjacielem (!), wystąpi także jedna z najciekawszych ras, jakie gościły na ekranach, czyli Gatunek 8472. Rasa wyjątkowo odporna na asymilację, przy której Borg to mały anteriański piesek. Dla osób niezorientowanych dodam, że ich przestrzeń życiowa, jak i statki oraz inne budowle składają się z tego samego materiału, co sam Gatunek 8472, w końcu zatem są "szpicą" biologicznej ewolucji organizmów żywych (opis Borga, nie mój!).

Jak pewnie wiecie, inwazja Borga na kwadrant Alfa zostaje przerwana przez inwazję Gatunku 8472, który dzięki kapitan Janeway (a mówiłem, żeby oglądać Voyagera?) ma zdrowo na pieńku z ludźmi. Za to Borg ma na pieńku z Gatunkiem 8472. W tym samym momencie poniżeni i sponiewierani po wielkiej wojnie z Dominium Kardasianie wszczynają wojnę przeciwko Federacji, Klingonom i Romulanom. Ci ostatni będą się co prawda trzymać raczej z daleka, a my ujrzymy piękne trzy kampanie poświęcone Federacji, Klingonom i Kolektywowi Borga. Zaś pojedynki zapowiadają się wyjątkowo ciekawie, bo Kardasianie kontra Klingonowie, Federacja kontra Borg i Gatunek 8472, a finalnie Federacja, Klingonowie i Borg przeciwko Gatunkowi z cyferkami. Ufff. Dla każdego coś miłego.


Kontrolowanie takiej bitwy nie jest proste.

No dobrze, ja tu się rozpisuję nad animozjami w bardzo odleg... rozległej Galaktyce, a sprawą najważniejszą jest oficjalnie przedstawić wam, drodzy czytelnicy, nową grę ze stajni Activision. Zatem: RTS z Activision - Star Trek: Armada 2 - a to są czytelnicy. Drodzy czytelnicy - to Armada 2 zrobiona w stylu HomeWorld. Tyle prezentacji.

Pierwsze, co wyróżnia grę, a co najważniejsze, odróżnia ją od poprzednika, to jej pełna trójwymiarowość. W końcu pseudo 3D z części pierwszej zastąpiono prawdziwą, trójwymiarową przestrzenią, a to skutkuje doskonałymi efektami wizualnymi i wprost proporcjonalną zadyszką sprzętu. Wysokie wymagania nie dotyczą tylko i wyłącznie ilości pamięci RAM, a przede wszystkim procesora i karty graficznej. W pierwszej chwili testowałem grę na Pentium 2 650 MHz, 256 MB RAM i GeForce DDR 32 MB. I powiem szczerze, że po zdjęciu wszelkich szczegółów gra zaczęła nawet nieźle chodzić... Prawdziwe Eldorado zaczęło się dopiero po zmianie procesora na Athlon XP 1600 MHz i dołożeniu pamięci RAM. Combo Athlon XP 1600 MHz, 768 MB RAM i GeForce DDR pozwoliły grać naprawdę komfortowo. (Proszę na mnie nie kląć - pracuję pilnie, piszę recenzje, to i sprzętu się dorabiam.) :)

Czymże jednak jest spowodowany fakt takich wymagań? Po pierwsze, grafika. Trójwymiarowe środowisko to jedna sprawa, wygląd instalacji wszelakiego typu i samych statków - to sprawa druga, a bajeczne otoczenie to finałowy gwóźdź do przysłowiowej trumny dla naszych komputerów, o czym za chwilę. Przemyślna warstwa fabularna gry, z wplecionymi w nią postaciami znanymi tak z seriali telewizyjnych, jak i z filmów kinowych, nie pozostawia wiele pola dla wyobraźni - zwłaszcza w połączeniu z dokładną i cudownie kolorową grafiką gry. Każda mgławica, meteor, statek, baza czy inny efekt są dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Prym w złożoności wiodą oczywiście struktury Borga. Ruchome części każdej ze struktur, niezależnie od całego otoczenia, szokują złożonością i dopracowaniem. Statki, a w szczególności znany z filmów Diamond - to prawdziwe arcydzieło konstrukcyjne. Nic więc dziwnego, że biedne komputery zipią, jakby miały astmę, co jeszcze bardziej przybiera na sile, gdy uwikłani jesteśmy w bitwę, powiedzmy, 50 na 50 statków.


Rejon koncentracji floty.

Dokładność w odwzorowaniu statków również zasługuje na wyraźne brawa, a efekt wychodzenia strzałów z broni z banków fazerów to prawdziwy "smaczek" dla miłośników serii. Prawdziwie filmowe efekty, o których nie sposób nie wspomnieć, to promień holujący czy wchodzenie statków w prędkość Warp. I znowu wydaje się, że oglądamy serial... Ale może jestem sentymentalny?
Jak już jesteśmy przy technikaliach gry, zacznijmy może od struktur budowlanych. Na początku zawsze jest baza gwiezdna czy jak kto

Ciułajcie kasę na nowe procesory...

woli - Negus (Borg). Potem przychodzi czas na rafinerię, w której obrabia się zgromadzony ze specjalnych asteroidów dwulit - jedną z trzech substancji płatniczych i budowlanych w grze. Po rafinerii przychodzi czas na orbitalną fabrykę rudy metalu, czyli umieszczenie na orbicie planety urządzenia wyciągającego poprzez promienie holownicze rudy metali. To drugi z wartościowych metali. Pozostają jeszcze mgławice zawierające latinum - najbardziej popularny środek płatniczy w znanym wszechświecie. Jak mawiają kapitaliści w każdym calu, czyli rasa Ferengi "życie przemija, a latinum jest wieczne". Dla ścisłości przypomnę, że w serialach latinum występuje jako sprasowana pod ciśnieniem, w "bezwartościowym" złocie (!), sztabka - i jest jedną z niewielu substancji niedających się replikować.

Te trzy wymienione wyżej "waluty" są motorem naszej wojennej gospodarki i wszystkim, co potrzebujemy, by się rozwijać i rosnąć w siłę. A z mgławic latinum wydobywane jest przez takie same statki, jakie wydobywają dwulit. Jedyną rasą, która nie używa w grze latinum, to Borg - rasa przypominająca ideologicznie komunizm skrzyżowany z kibucem. Za wszelką cenę chcą poprawiać inne kultury i uszczęśliwiać je na własny sposób. Poza tym są powiązani telepatycznie - jako kolektyw mogą wszystko... :)

Wróćmy jednak do struktur w grze. Zaraz po zapleczu gospodarczym przychodzi czas na zabudowania militarno-naukowe. Mamy więc stocznię dla statków i zaawansowaną stocznię dla większych jednostek, centrum naukowe i instytut naukowy oraz placówkę rozwojową, które zapewniają nam nowe technologie, upgrade silników, broni, sensorów, systemów podtrzymywania życia i osłon. Razem jakieś 20-25 wynalazków na rasę, przy czym należy zaznaczyć, że upgrade systemów naszych statków odbywa się w taki sam sposób dla każdej z ras. Dodatkowo możemy budować instalacje defensywne, czyli wieżyczki strzelające z dział fazerów albo torpedami - i wieżyczki z sensorami, rozszerzające pole naszego widzenia. I to wszystko. Dodatkowo dochodzi tylko Centrum Handlu, w którym możemy sprzedawać i kupować zebrane surowce oraz budynki specjalne - odrębne dla każdej ze stron. Licząc luźno, ilość możliwych do wybudowania struktur nie przekracza dziesięciu czy dwunastu i jest wynikiem raczej zadowalającym.

Takim samym wynikiem zakończy się próba skatalogowania statków dostępnych dla każdej ze stron. Prócz frachtowców, statków wydobywczych i konstrukcyjnych, w grze zobaczymy statki naprawcze, a także całą gamę znanych z filmów i seriali jednostek ofensywnych. Dla Federacji sztandarowymi jednostkami będą klasy Sovereign (USS Enterpsrise NCC-1701E), Galaxy (Enterprise D), Nebula, Akira czy Defiant oraz nowość w grze, czyli klasa Interpid (Voyager). Klingonowie od czasu pierwszej części gry nie wzbogacili się zbytnio i nadal brylować będą Negvar i Vorcha oraz stary dobry Bird of Prey. Borg to oczywiście Cube, jego wzbogacona wersja Tactical Cube, Diamond czy Shpere. Kardasianie wystawią oczywiście jednostki klas Keldon i Galor, a konserwatywni Romulanie - oprócz szeregu mniejszych jednostek - wyrychtują Warbirdy. Ot, w zasadzie znana miłośnikom serialu mieszanka technologiczna, wzbogacona jedynie kilkoma nowymi, a niezbyt znaczącymi elementami.

Napotkany Gatunek 8472 to przede wszystkim transmutacje istot macierzystych. Po prostu na początku jest matka, z której powstają dwa rodzaje istot - z nich można "tworzyć" budowle czy też statki. Bardzo "biologiczny" charakter tej rasy niewątpliwie uatrakcyjnia rozgrywkę, zwłaszcza w kampanii dla Borga, która wraz z kampanią Federacji i Klingonów tworzy główną historię single player gry. Kardasianie, Romulanie i Gatunek 8472 nie występują w tym trybie gry jako strony, którymi można sterować, a cały ich potencjał został przerzucony w tryb multiplayer, gdzie możemy nimi podbijać galaktykę. Tryb multiplayer to zresztą całkiem osobna historia; wydaje się, że ta połowa gry, jest tak samo silna jak tryb kampanii. Uatrakcyjniona wielością możliwych do wyboru ras i map gra wieloosobowa wciąga niesamowicie - ale tylko pod jednym warunkiem. Trzeba mieć _naprawdę_ dobre łącze - w dodatku stałe. SDI w tym przypadku niespecjalnie służy płynności gry, co w połączeniu z wymaganiami sprzętowymi tworzy niebezpieczny dla oka konglomerat, od którego można nabawić się drgawek.

Pełne 3D cieszy, znajome motywy z serialu radują serce, a wymagania sprzętowe dobijają nawet najbardziej optymistycznie nastawionego gracza.

Taka oto jest Armada. Skomplikowana na tyle, by zajmować na długie godziny, ale nie na tyle, by trzeba było próbować ze trzy razy przejść każdą misję. Trzy poziomy trudności zapewniają całkowity komfort doświadczonym, jak i początkującym graczom. Jedyne, co czyni grę nie całkiem czytelną, to przełączenie widoku gry na pełne 3D. Może to i przyzwyczajenie, ale taktyczny widok "z góry" daje o wiele lepsze spojrzenie na sytuację. Jeśli jednak uwikłamy się w bitwę, tryb 3D dostarczy nam niezapomnianych wrażeń godnych filmu i serialu, z których gra się wywodzi. A całość uzupełniono bardzo dobrym podkładem dźwiękowym i tak samo dobrą ścieżką muzyczną. Jako wisienka na torcie występują w grze animowane wstawki, sugestywnie wprowadzające nas w każdą misję.

Nic ponad, nic poniżej. Jaka jest Armada 2 - każdy widzi. Od czasów "jedynki" nastąpił znaczący krok naprzód w technologii i grafice, poprawiono prawie wszystko, co było do poprawienia. Pełne 3D cieszy, znajome motywy z serialu radują serce, a wymagania sprzętowe dobijają nawet najbardziej optymistycznie nastawionego gracza.

Ależ zadyma! C600 ledwo wyrabia.

8

INFO

Producent: ACTIVISION **Dystrybutor:** LEM **Internet:** www.maddocsoftware.com **Wymagania:** P2 600 MHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD **Akcelerator:** koniecznie!

- grafika ■ pełne 3D ■ ciekawa fabuła

- mała ilość misji ■ nie wszystkie rasy dostępne w trybie single player ■ realne wymagania sprzętowe

GATUNEK: AKCJA, SYMULATOR

ASY PRZESTWORZY

■ BARON TYMOHOFTEN

Dawno temu, w czasach kiedy jeszcze byłem maluchem, dzieciaki miały inne marzenia niż dziś. Bo dziś każdy 6-latek chce być albo hakerem, albo designerem, albo w najgorszym przypadku choćby wizażystą (szczególnie w Holandii). A za moich czasów szczytem marzeń była gorąca posadka strażaka, tucząca policjanta lub wymagająca podróży w czasie - pilota myśliwca z pierwszej wojny światowej. Z myślą o tych, którzy wciąż chcieliby pójść w ślady Czerwonego Barona czy Edwarda C. Mannocka, powstała gra Asy przestworzy.

Jedną rzecz musimy wyjaśnić sobie od razu - Asy przestworzy są sprzedawane w niskiej, budżetowej cenie. I tak samo jak ona, tak i cała gra jest budżetowa, co - przytaczając słowa klasyka polskiego rocka - "widać, słychać i czuć". Ma kilka elementów, które wykonano powyżej przeciętnej, kilka ewidentnie słabych, cała reszta zaś to porządny, średni poziom - gra, którą można kupić, będąc fanem podniebnych pojedynków, ze słabszym komputerem i garścią drobniaków.


Teraz już mi nie ucieknie.


Nawet z dymiącym silnikiem nie można odpuścić przeciwnikom.

Akcja Asów przestworzy rozgrywa się na francuskich frontach I wojny światowej - a więc tam, gdzie toczą się i inne gry obejmujące ten okres i tę tematykę. Swoją drogą, ciekawe, że z gier i filmów można odnieść wrażenie, iż cała I wojna, jakby-nie-było, światowa toczyła się wyłącznie na ziemiach Francji. Fabułę gry - a zarazem rozkazy kolejnych misji - poznajemy, czytając kolejne wpisy do pamiętnika prowadzonego przez młodego pilota, głównego bohatera Asów przestworzy. Pomysł ten - bardzo ciekawy i świetnie budujący klimat - jest oczywistym zapożyczeniem z gry Wings, wydanej ponad 10 lat temu przez firmę Cinemaware (na Amigę - gra, swoją drogą, była KULTOWA). Idąc tym tropem, bez cienia przesady można stwierdzić, że również i główna część zabawy - a więc pilotowanie samolotów myśliwskich z pierwszej wojny światowej w konwencji zręcznościowego symulatora - jest ukłonem (i to bardzo uniżonym) w stronę staruszka z Cinemaware.


Tak ładnych refleksów słońca nie widzieliśmy już dawno.


Grafika uproszczona, ale funkcjonalna.

Istotą gry są podniebne pojedynki toczone w pełni trójwymiarowym świecie. Zadania stawiane przed graczem przez dowództwo są dość zróżnicowane - m.in. fotografowanie mostów, zestrzelenie balonów obserwacyjnych, bombardowanie obiektów wroga, ataki na transportowe konwoje - zawsze jednak, niezależnie od misji, dochodzi prędzej czy później do potyczek z niemieckimi pilotami. Sztuczną inteligencję komputerowych przeciwników wykonano naprawdę dobrze i nic jej nie można zarzucić - samoloty wroga unikają karabinowych serii, płynnie wykonują zwroty i manewry, dzięki którym w jednej chwili możemy zamienić się z łowcy w ofiarę. Czuć też różnicę w umiejętności pilotażu asów i zwykłych lotników. W wykonaniu zadania przeszka-

Wings



Cinemaware 1990
http://www.cinemaware.com/cls-game_wings.asp

Ewidentny pierwowzór i źródło inspiracji dla twórców Asów przestworzy. W zależności od rodzaju misji gra była albo uproszczonym symulatorem (pojedynki powietrzne), albo strzelanką 2D z widokiem (bombardowanie), albo strzelanką w rzucie izometrycznym (ostrzeliwanie okopów, ataki na pociągi i konwoje). Graczy zachwycił szczególnie ten pierwszy tryb, w którym kamerę umieszczono tuż za pilotem siedzącym w kabinie - dzięki czemu widać było jego wspaniały, powiewający na wietrze szal. Przedstawiane w formie pamiętnika wydarzenia, które stanowią tło misji, sprawiały, że przy ostatnich, z niemal 200 misji, gracz w pełni identyfikował się z bohaterem gry. Ostatnia misja, w której dochodziło do pojedynku jeden na jeden z samotnym pilotem wroga tuż po zakończeniu wojny, skłaniała do chwili namysłu nad sensem wojny. Mówiąc krótko - w 100% klasyczna gra komputerowa.



Polatać można, ale szalika nie ma.

dzają nam nie tylko wrodzy piloci, ale także naziemna obrona przeciwlotnicza, warunki atmosferyczne (oślepiające słońce), niedoskonałości konstrukcyjne ówczesnych samolotów (zacinające się silniki i działka)


Zabawa jest najlepsza, kiedy w pojedynku uczestniczy wiele samolotów.


Chmury wyglądają naprawdę pięknie.

oraz niezbyt fortunne sterowanie. W trakcie gry usiądziemy za sterami 3 różnych samolotów - tyle samo modeli samolotów niemieckich przyjdzie nam strącać z francuskiego nieba. Maszyną kierujemy, poruszając po ekranie małym celownikiem za pomocą myszy lub klawiatury. Niestety sterowanie klawiaturą odpada, jest bowiem zbyt mało precyzyjne, natomiast na ruchy myszki samolot reaguje zbyt gwałtownie - tak, że nawet najdrobniejsze poruszenie gryzoniem powoduje dużą zmianę ustawienia samo-


Z przyjaciółmi zawsze raźniej.

lotu względem ziemi. Czułość myszki można wyregulować - ale właściwie nie udało mi się znaleźć ustawienia optymalnego. Albo samolot dobrze się pilotowało, ale w trakcie pojedynków reagował niezbyt zwinnie, albo w pojedynkach szybkie zwroty nie stanowiły problemu, natomiast utrzymanie stałego kursu i wysokości podczas normalnego lotu na miejsce patrolu było niemal niewykonalne. Po dłuższym treningu udało mi się opanować sterowanie maszyną na wystarczającym poziomie - cała redakcja jednak przypłaciła to wysłuchiwaniem pokaźnej liczby przekleństw i okrzyków.

Wadą Asów jest też na pewno brak zdecydowania autorów - głównym założeniem było na pewno stworzenie gry zręcznościowej, ale w trakcie prac ktoś wpadł na pomysł, by zwiększyć realizm rozgrywki. O ile zacinające się silniki i karabiny są OK (chociaż mam wrażenie, że specjalnie zacinają się w najmniej odpowiednim momencie), tak nadsterowność samolotu (wynikająca ze zbyt małej masy w stosunku do mocy silnika), niewielka ilość amunicji i ogólna trudność w zestrzeleniu samolotów wroga to już chyba przesada. Tym bardziej że jak na prawdziwy symulator realizmu tu za mało - np. samoloty są zbyt odporne na zderzenia w powietrzu, nie ma widoku z kokpitu, pominięto start i lądowanie, a modele samolotów nie odzwierciedlają uszkodzeń tak jak powinny.

Trzeba mimo to przyznać twórcom gry, że niektóre elementów Asów przestworzy zaskakują wysoką jakością wykonania. To raczej tylko szczegóły, ale np. efekt oślepiających refleksów słońca czy chmury są wykonane naprawdę na dobrym poziomie i z chęcią zobaczyłbym taką implementację np. cumulusów w innych pozycjach. Niestety, jak już pisałem - plusy gry to smaczki zbyt małe, by


Czasem walka toczy się tuż przy ziemi.

podciągnąć w górę jej ocenę. Asy przestworzy oferują solidną grafikę, oprawę dźwiękową, która nie przeszkadza, przyzwoitą grywalność w trybie na jednego gracza i w multiplayerze (niestety tylko 8 graczy). Gdyby kosztowała 100 zł, odradzałbym zdecydowanie, jednak za 30 zł - przynajmniej z góry wiadomo, jakiej klasy produkt dostajemy.

Prawdziwe asy przestworzy

Tytuł asa przestworzy przyznawany był podczas pierwszej wojny światowej tym pilotom, którzy mieli na koncie co najmniej 5 podniebnych zwycięstw. To, co rozumiano dokładnie pod pojęciem "podniebne zwycięstwo", różniło się w zależności od kraju - dla pilotów angielskich było to nawet zmuszenie wrogiego samolotu do lądowania (szczególnie w pierwszym okresie wojny), dla Niemców liczyło się tylko potwierdzone zestrzelenie samolotu, a Francuzi czasem zaliczali doń także poważne uszkodzenie maszyny wroga. Ponadto dowództwo lotnictwa angielskiego i francuskiego zaliczało także pilotom samoloty zestrzelone grupowo, natomiast według regulacji niemieckich zestrzelony samolot mógł przypaść w udziale tylko jednemu pilotowi (zazwyczaj temu, który posłał weń ostatnią serię). Wśród asów przestworzy najsłynniejszymi byli Anglik Edward C. Mannock (61 zestrzeleń), Francuz René P. Fonck (75), Amerykanin Edward V. Rickenbacker (25) oraz Niemcy Manfred von Richthofen (80) i Ernst Udet (62), jak też Austriak Godwin Brumowski (35). Pilotów samolotów myśliwskich uznawano za swoistą arystokrację sił zbrojnych, ludzi pełnych wytworności i elegancji, posługujących się kodeksem honorowym.


Edward C. Mannock


03/2002

INFO

6+

Producent: Tatanka ■ **Dystrybutor:** Infomedia ■ **Internet:** http://asy.strefacd.pl/asy ■ **Wymagania:** Celeron 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB ■ **Akcelerator:** wymagany


■ płynny engine z niezbyt wygórowanymi wymaganiami sprzętowymi (minimalne w zupełności wystarczają) ■ efekty graficzne (słońce, chmury) ■ niewysoka cena


■ engine płynny, ale mało szczegółowy ■ trudne do opanowania sterowanie ■ zbyt duży realizm jak na grę zręcznościową ■ zbyt mały realizm jak na symulator

GATUNEK: AKCJA+PRZYGODÓWKA+TPP

PLANET OF THE APES™

El General Magnifico

Meteorologia według Terry Pratchetta - to nauka wyjaśniająca, jak to się dzieje, że niewielki motylek, zatrzepotawszy skrzydełkami gdzieś w dżunglach Brazylii, potrafi wywołać wietrzyk, który może rozwinąć się do tego stopnia, że w postaci niszczącego wszystko tornada pustoszy środkowy Teksas. Skoro tak, to meteorologowie powinni zająć się odszukaniem tego drania - motylka, by zlikwidować huragan w zarodku. Jesteśmy w tej dobrej sytuacji, że my znamy nazwisko tego, który wywołał huragan zatytułowany "Niekończąca się Historia o Planecie Małp".

Gdzieś w połowie lat pięćdziesiątych (dokładniej w 1963), mało skądinąd znany francuski pisarz, Pierre Boulle, napisał książkę "Planeta Małp". Treścią książki są przygody astronauty z rozbitego statku, który ląduje na planecie, gdzie dominującym gatunkiem są małpy. Ludziom, traktowanym jak gatunek niższy, grozi ni mniej, ni więcej, tylko eksterminacja. Gdy po rozlicznych perypetiach udaje mu się w końcu zbiec z małpiej planety i wrócić na Ziemię, na lądowisku witają go... małpy. Książeczka była cienka dosłownie i w przenośni (około 200 stron druku). Przeczytał ją amerykański reżyser Franklin J. Shaffner, który doznał podczas lektury takiego wstrząsu, że w 1967 roku nakręcił film "Planeta Małp". Zarobił on Oskara za efekty specjalne i za niezwykle plastyczne małpie maski bohaterów (dzieło znanego hollywoodzkiego charakteryzatora - Teda Chambersa). Ponieważ gra przynajmniej w początkowych momentach jest jakby ilustracją filmu (z którego aktualnie zrobiono remake), więc zechciejcie pozwolić, bym wam pokrótce opowiedział jego treść.

Gra ma całkiem przyzwoitą grafikę, która nie stawia przesadnych wymagań sprzętowi i na przeciętnym klonie PC-ta pójdzie całkiem dobrze.

W pierwszej połowie XXII wieku Ziemia wysyła do gwiazd statek kosmiczny Kasjopea (Cassiopeia) - napęd ulega awarii, skutkiem czego pokładowy komputer wyszukuje najbliższej planety, na której członkowie załogi (dwaj panowie i dwie panie) mogliby sobie jakoś poradzić. Planeta taka została znaleziona, statek ruszył ku niej na resztkach paliwa, a po wylądowaniu okazało się, że jeden z członków załogi (kobieta), niestety, nie żyje. Pozostali trzej kosmonauci wyruszają w poszukiwaniu jakichkolwiek oznak cywilizacji.

Po ożywczej kąpieli w jeziorku okazuje się, że ktoś im "rąbnął" kombinezony, przystroiwszy się zatem w gustowne "przybranka" z liści, ruszają dalej. Niedługo potem trafiają na rozległe pole kukurydzy, gdzie pracują (?) jakieś dzikusy... i zaraz potem następuje sytuacja, którą


Hm - Spank the monkey? :)


Oprócz bijatyk, nie brakuje też okazji do wykazania się intelektem.


Nie mogło braknąć pięknej i uroczej, skąpo odzianej dziewczynki.

© 20th Century Fox


Cut - scenki nie są porywające.

Angole określają zwięźle "Shit hit the fan". Ni z gruchy, ni z pietruchy zaczyna się strzelanina, nagonka na młode wilki i ogólnie nielicha rozpierducha. Nasi bohaterowie rzucają się do ucieczki, ścigani przez jadące na koniach i uzbrojone w broń palną goryle (pokażcie mi konia, który udźwignie goryla, a powiem, że jego mamusia musiała wdać się w romans ze słoniem). Jeden z kosmonautów ginie na miejscu, drugi dostaje postrzał w krtań, trzeciemu też się obrywa. Główny bohater ląduje w jakiejś klatce.

Okazuje się, że dominującym gatunkiem na planecie są małpy (z tym że trwa cicha rywalizacja pomiędzy szympansami a gorylami, przypominająca nieco rywalizację na tle rasistowskim). Ludzie, owszem, są, ale nieznających mowy dzikusów szympansy traktują tak, jak w XIX-tym wieku afrykańscy koloniści traktowali stada pawianów nękające bananowe plantacje. Nasz dziarski kosmonauta ma pewne kłopoty z mówieniem (postrzał w krtań), trafiwszy więc do jakiegoś badawczego laboratorium, usiłuje przekonać młodego szympansa (dr Corneliusa i jego przyjaciółkę dr Zirę) o tym, że powinno się go traktować jak istotę rozumną, czemu energicznie sprzeciwia się kostyczny kierownik katedry, prof. Zaius. Cornelius i Zira głoszą naukową herezję, twierdząc, że człowiek jest brakującym ogniwem małpiej ewolucji. A swoją drogą, Taylor powinien był od razu zwrócić uwagę na to, że szympansy mówią po angielsku - ale wobec gigantycznej zarozumiałości Anglosasów gotów jestem uwierzyć, iż uznał to za rzecz naturalną. Był w Polsce za Sasów taki szlachciura, który się upierał, że panieńskie nazwisko Ewy z raju brzmiało Pierożyńska.


Ech, trzeba było nie wyłazić z klatki.

Po licznych perypetiach, uwolniwszy z niewoli seksowną Nowę (Novą?), która w planach Taylora ma odegrać rolę przyszłej pramatki Ewy, bohaterski i niezłomny Amerykanin, uciekłszy do Zakazanej Strefy, odkrywa zagrzebaną na poły w piasku... Statuę Wolności. Wymowa filmu jest więc gorzka niczym piołun - zwycięstwo Taylora jest daremne, bo uciekając z małpiego raju, mógł przynajmniej wierzyć, że gdzieś tam daleko, w głębinach Kosmosu istnieje Ziemia, na której właściwy porządek rzeczy jest zachowany - a odnalezienie ruin Nowego Jorku to złudzenie tylko mu odbiera. Dramatyczny ostatni okrzyk pułkownika: "Szaleńcy, coście zrobili?!" odebrano chyba słusznie jako zdecydowane ostrzeżenie ludzkości przed popełnieniem zbiorowego samobójstwa.

* * *

Wszystko to skłania do tego, by do gry - zrobionej przez Ubi Soft i Interactive Fox - "Planet of Apes" podejść z nabożnym niemal szacunkiem. Niestety owego szacunku nie na długo wystarcza. Ale po kolei.

Gdybym miał rzec, która ze starych gier przypomina mi POTA, rzekłbym, że... Redguard. Nasz bohater ma do wykonania pewną misję - początkowo walczy tylko o przetrwanie, ale potem robi się coraz bardziej ciekawie. Rzecz nawet nie w tym, że wszechobecne małpy uprzykrzają jak mogą życie naszemu bohaterowi. Pozornie jest to typowa naparzanka, ale okazuje się, że nie w waleniu pałą sprawa. O ile w grze Throne of Darkness trainer wyczerpywał sprawę i w zasadzie jego zastosowanie odbierało grze 95% uroku, o tyle POTA wcale przed trainerem nie pęka. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że w niektórych fragmentach trainer uniemożliwi ci skończenie gry.

Gra w zasadzie nie powala na nogi świeżością pomysłów, ale może to i dobrze. Nasz bohater potrafi biegać, skakać, wciągać się "ręcyma" w górę, umie także pełzać albo łazić w postawie mocno pochylonej. Dla nerwowych i nieufnych dobra rada - nie zabijajcie wszystkich spotkanych małp, bo kto wywiezie naszego bohatera na zewnątrz? I nie mylcie czerwieni z fioletem!

...Wszystko to jest wielce godne podziwu, tyle że nie budzi emocji. Dla fana przygodówek za wiele tu akcji, fan akcji "zmarszczy się", że zagadki za trudne. Niezła za to jest muzyka - nastrojowa i ponura (kurczę blade, ostatnio niemal każda gra ma muzykę "nastrojową i ponurą"!). Ta jednak w istocie jest na miejscu, bo też świat, w którym przyszło się zmagać z losem naszemu bohaterowi, nie należy do przyjaznych. Ale sami sobie wybraliśmy, kupując grę.

Gra ma całkiem przyzwoitą grafikę, która nie stawia przesadnych wymagań sprzętowi i na przeciętnym klonie PC-ta pójdzie całkiem dobrze. Firma Ubi Soft musiała oczywiście obarczyć ją grzechem pierworodnym - a tym jest interfejs, nawet niezły, tylko absolutnie wykluczający użycie myszy. W wyrobach tej firmy jest to tak powszechne, że zaczynam mieć brzydkie podejrzenia, że jej szefowie mają stale pogłębiający się uraz do drobnych gryzoni. To się jednak daje wyleczyć!

I oczywiście grzech największy - brak możliwości zapisu gry w dowolnym momencie. I znów godzi się powiedzieć, że ilekroć zobaczę logo Ubi Softu, przeszywa mnie dreszcz emocji... spartolą czy nie? Rzadko się też zawodzę. Trzeba jednak powiedzieć, że w tej akurat grze nie jest to bardzo dokuczliwe - za każdym razem, kiedy np. zechcesz oddać naturze, co jej się słusznie należy, i zajrzeć tam, gdzie rzadko świeci słońce, stracisz najwyżej ze trzydzieści minut gry. Potem zresztą dość szybko wracasz do tego miejsca, no bo już wiesz, co i gdzie trzeba wetknąć. Z drugiej strony, trzeba jednak rzec, że gra ma w sobie coś, co skłania gracza do kolejnych prób. A tego wielu innym, może nawet lepiej opracowanym grom, brakuje.

5+

INFO

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft ■ **Internet:** http://www.ubisoft.com/support ■ **Wymagania:** 300 MHz Pentium II, Win 95/98/2000/ ME, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** konieczny


■ niezła grafika ■ dobra muzyka i całkiem przyzwoita grywalność


■ Brak możliwości zapisu gry w dowolnym momencie, ale to już w zasadzie wszystko

GATUNEK: CRPG+RTS

Art of Magic: Magic & Mayhem

gem

Art of Magic - sequel Magic & Mayhem - jest, podobnie jak poprzedniczka, strategią czasu rzeczywistego wymieszaną w nierównych proporcjach z role-playing. Warto jednak nadmienić już w tej chwili, że jej twórcy - brytyjski /Climax - nie odważyli się na zejście ze ścieżki wytyczonej przez Magic & Mayhem i AoM stanowi w zasadzie jej remake. Jeśli więc grałeś w M&M - jesteś w domu, jeśli nie - wyobraź sobie coś na kształt Warcrafta z dużą ilością efektów świetlnych i też już będziesz wiedzieć, czego się spodziewać.

Pierwszym zadaniem gracza w AoM, po szybkiej instalacji (uwaga - zajmuje sporo miejsca na dysku!), jest obejrzenie średnio interesującego intra. W tym momencie gracz już wie, czego się spodziewać - że oto stoi w butach nowego zbawcy własnego świata. Nie jest też niczym nadzwyczajnym sposób, w jaki stworzono tę postać - a w tym szczególnym przypadku jest to młodzieniec imieniem Aurax, który w pierwszy dzień dorosłego życia, dowiaduje się, że "moc jest wyjątkowo silna w twojej rodzinie". Nieco tylko bardziej nietypowe jest to, że nie od samego początku jesteś tegoż świata pępkiem. Łatwo wyczuć to choćby w tonie rozmów stanowiących zwyczajowy wstęp do poprzedzających - oni naprawdę nigdy nie słyszeli o jakimś tam Auraksie! Niemniej - dla role-playing standardowa fabuła typu "od zera do bohatera" plus nieodzowny motyw prywatnej vendetty (konieczność pomszczenia śmierci ojca i odnalezienia porwanej siostry) nie są absolutnie żadnym novum. Raczej wprost przeciwnie.





Nie, pieńki drzew nie są wynikiem wizyty szalonych toporników - po prostu "zdjęcie" koron drzew ułatwia orientowanie się w sytuacji.

Tych z was, którzy nastawili się na role-playa z walką rozgrywaną w czasie rzeczywistym - również zmuszony jestem rozczarować. Na dobrą sprawę elementów z gier-z-odgrywaniem-ról jest niewiele. I tak - kampania w Art of Magic i zarazem historia czarodzieja Auraksa jest jednowątkowa: na mapie odkrywają się kolejne miejsca o znaczeniu dla rozwoju gry (i bohatera) szczególnym i nie sposób - w drodze ku ostatecznemu zwycięstwu - ich ominąć. Co prawda, na podobieństwo chociażby Dark Omen od czasu do czasu natrafiamy na ślady nieliniowości, czyli konieczność wyboru kolejnej z misji. Nie oczekujcie jednak stworzenia zupełnie nowego wszechświata czy innego zakończenia biografii - ot, po prostu będziesz mieć wybór kolejności ich wykonywania w zakresie: "teraz las, później góry - czy odwrotnie?". Z role-playing pozostały także rozwój bohatera (o tym za chwilę) i tworzenie drużyny, w trakcie gry bowiem prócz nieustępliwych (do chwili gdy padną w boju) wrogów, natrafisz także na wiernych i chętnych do pomocy w trudnych chwilach przyjaciół.



O jeden most za daleko...



Niekiedy bywa aż za jasno...

Trudnych chwil zaś w Art of Magic nie brakuje. Nic dziwnego - sensem i treścią gry, jak każdego szanującego się RTS-a, jest stawiać przed graczem zadania, jakie daje się wykonać jedynie metodą zbrojnej konfrontacji. W tym przypadku, zgodnie z tytułem, walka bazuje na Sztuce Magii - to dzięki niej możliwe staje się stworzenie własnej armii z przyzywanych z bogowie-raczą-wiedzieć-skąd potworów. Naturalnie potęga i... moc tych ostatnich, zależą od twej własnej wielkości (wspomniany już rozwój bohatera, o którym - ciągle za moment). Początkowo więc będą to jedynie wilki i orły, jednak wraz z rozwojem akcji i wzrostem poczucia własnej mocy zaczniesz tworzyć driady i trolli, gryfony i harpie, a nawet, o zgrozo! - demony i smoki! Warto też rozwiać ewentualne wątpliwości - magiczny arsenał naszego herosa nie kończy się na typowych "summon-spellach". Prócz nich jest on w stanie np. regenerować nadwątlone siły własne bądź sprzymierzeńców (heal) czy miotać kule ogniste (fireball); słowem - wykorzystywać większość czarów z dowolnego magicznego fantasy.

Jednak magia to materia bardzo ulotna i żaden jej adept nie może korzystać z jej zasobów bez ograniczeń. W AoM istnieją trzy takowe. Pierwszym jest skończoność naszej własnej 'many' - po jej wyczerpaniu machnięcie ręką wywoła, miast eksplozji gdzieś po drugiej stronie planszy, pogardliwy śmiech przeciwnika. Nie jest jednak na szczęście tak, że niemożliwe jest jej "odrestaurowanie". Nie, tę kwestię rozwiązują Kręgi Mocy ("Places of Power"), swoiste "artofmagicowe" i wyglądające jak nieszczęście depczących trawniki i niepatrzących przy tym pod nogi - stacje paliwowe. Ustawienie postaci w ich centrum spowoduje otoczenie postaci falą wyładowań magicznych i powolne, lecz stałe odnowienie jej mocy. Co ciekawe, nie jest niezbędne samodzielne okupowanie tych miejsc - równie dobrze za piorunochron magicznych wyładowań może służyć dowolny z przywołanych stworów, który w magiczny (czytaj: niezrozumiały) sposób przetransferuje moc na swego władcę, dodając ją do jego puli. Nawiasem mówiąc, takie "przenoszenie mocy" szybko staje się niezbędne - zajęcie bowiem każdego kolejnego jej źródła dodatkowo przyspiesza regenerację potencjału magicznego. Czyli - innymi słowy - im więcej kręgów kontrolujesz, tym jesteś silniejszy!



Skirmishe multiplayerowe dają szansę walki na naprawdę DUŻE czary...

Wracając do ograniczeń - drugim z nich jest liczba jednostek, jakie jest w stanie kontrolować nasz heros. I należy to rozumieć bardzo dosłownie - mając poziom kontroli 17 - tyle tylko jednocześnie jednostek ma prawo formować twoją armię. Trzecim wreszcie - konieczność doboru tymczasowego "arsenału" czarów jeszcze przed bitwą, w jakiej będą one

wykorzystywane. Wybór ten wymuszony jest założeniem, że każdy z czarów składa się z dwóch elementów: składnika materialnego oraz jego "bazy" - talizmanu sił świata. Przez to (co jak dla mnie jest jedną z najciekawszych elementów Art of Magic) w zależności, czy daną gałązkę, grzybek czy inny kamień umieścisz w talizmanie ładu, równowagi czy chaosu zostanie stworzony inny czar! Problem jednak w tym, że baz czarów jest mniej niż ich komponentów. A więc może się zdarzyć, i zdarza się, że w trakcie bitwy zmuszeni jesteśmy przyznać, że źle oceniliśmy sytuację, bo stada niezupełnie martwych aż proszą się o pogrzeb ("bury"), nie zaś wybrane przez nas leczenie. W tej też sytuacji cieszyć jedynie może fakt, że w każdej chwili masz prawo powrotu do menu i ponownego wyboru najwłaściwszych - tym razem - czarów, dzięki czemu możliwe stanie się pokonanie wszelkich przeciwności i... zdobycie doświadczenia, przeliczanego następnie na kolejne punkty charakterystyki Auraksa, co niewątpliwie przyda się w kolejnym z zadań.

Ano właśnie - punkty doświadczenia to ostatnia z pozostałości role-playing w Art of Magic. Ich liczba bazuje na stopniu trudności i wykonaniu misji (np. rozmowa z X, znalezienie Y, pokonanie Z) i służy rozwojowi własnej charakterystyki. Jednak i ona nie wydaje się być czymś nadzwyczajnym: możesz bowiem jedynie podpakować Auraksa fizycznie, zwiększyć jego potencjał magiczny (manę), wreszcie oddalić wspomniany limit stworów, nad którymi jesteś w stanie panować. Słowem - tu również potwierdza się, że wszystkie elementy role-playing,



Imponujące? Jeszcze jak!

jakie znalazły się w AoM, zostały bezwzględnie przykrojone na potrzeby RTS-a.

RTS-om właściwy jest natomiast jak najbardziej "artofmagicowy" tryb multiplayer - mianowicie klasyczne Last Man Standing, do ośmiu (!) graczy równocześnie! Sporą jego zaletą jest także to, że jako strona służyć może - jak w StarCraft - bohater kierowany przez AI. Inną - że mamy możliwość wyboru bohatera (można więc sprawdzić, jak to jest być straszliwym Maliciusem, a nawet - o zgrozo! - własną siostrą - Nadią!), ustalenia poziomu ich zaawansowania w Sztuce Magii i określenia dokładnych warunków potyczki - m.in. wymuszenia stosowania tych samych czarów itd. W nich też wreszcie w pełni docenić można skalę bitew i splendor graficzny Art of Magic - tu bowiem pojedynki magów wraz z ich nieliczną świtą rzeczywiście stają się zwarciem prawdziwych armii złożonych z ogromnych stworów, które to są z kolei zmuszone ugiąć się pod potężnymi i niezwykle efektownymi wizualnie czarami!...

Panu okupującemu krąg mocy już podziękujemy...

Zasługę za ten stan rzeczy przypisać należy na rzecz naprawdę znakomitego engine'u 3D. Pozwala on nie tylko w płynny sposób przejść od izometrycznego view, w którym możliwe jest niemalże liczenie włosów na głowie bohaterów, po widok "z lotu ptaka", w którym stają się oni niewielkimi ruchomymi punkcikami w krajobrazie, ale i rozliczyć duże ilości obiektów oraz towarzyszące im równocześnie efekty. Naturalnie im większe bogactwo wizualne, tym większe obciążenie dla systemu, któremu przyszło je obsłużyć, więc już przy kilku odpalonych równocześnie, a co bardziej spektakularnych (czyt. zasobożernych) czarów, zauważalne stają się przestoje, a we wspomnianych zaś powyżej magicznych "młynach" liczba klatek animacji spada sporo poniżej akceptowalnego poziomu (na PIII500, 256 MB RAM i GeForce). Na szczęście dla graczy tak dzieje się jedynie przy ustawieniach maksymalnych gry, a engine, na którym powstało Art of Magic, jest na tyle elastyczny, że możliwe staje się dostosowanie gry do poziomu strawnego nawet dla niezbędnego minimum - PII300 i 64 MB RAM!



Mimo tych wszystkich wymienionych zalet nie sądzę jednak, by - o ile nie stało się tak przy Magic & Mayhem - Art of Magic mogło być przełomem w czyimś życiu. Jak już bowiem zostało powiedziane we wstępie, AoM cierpi na niezwykłą wręcz wtórność w stosunku do pierwowzoru. Na dobrą sprawę o jej odrębności stanowią jedynie trzy elementy: otwarcie się świata Magii na trzeci wymiar, stworzenie lepszej ilustracji muzycznej (utwory muzyczne mnie osobiście kojarzyły się z soundtrackiem z "Gladiatora"; warto też dodać, że Art of Magic korzysta z systemu inteligentnej, tj. dostosowującej się do tempa akcji muzyki. Wreszcie - dodanie niezłego, przyznaję, trybu multiplayer. Niestety to łudzące podobieństwo sprawia, że zarzuty stawiane Magic & Mayhem są zasadne także w przypadku Art of Magic.

I tak ponownie dadzą się wam we znaki problemy z AI jednostek, które - kiedy jest ich zbyt wiele - wyraźnie zaczynają sobie przeszkadzać (np. blokując możliwość ataku innym). Podobną niefunkcjonalnością cechuje się interfejs gry, który stanowić może świetny skądinąd przykład tego, jak pięknie, dążąc do maksymalnego uproszczenia tegoż, można uzyskać efekt zupełnie nieoczekiwany. Ten tu bowiem, jakkolwiek faktycznie umożliwia obsługiwanie gry wyłącznie za pomocą myszy (LPM - wybór postaci/czaru, PPM - potwierdzenie/wykonanie), wyraźnie ułatwia również mylenie się i nie raz i nie dwa razy zdarzyło mi się marnować manę, gdy życzyłem sobie jedynie przemieścić Auraksa i vice versa - czasem ruszał w bój on, nie zaś zawezwane posiłki... Wreszcie może drażnić stylizowany, ale ultrapoprawny na szkolny sposób i przez to niestety martwy angielski, jakim posługują się herosi.


Rozmowy, na które nie mamy wpływu - to wszystko co zostało z RPG...

Najpoważniejszym grzechem gry jest jednak dopiero to, że bardzo szybko pryska wrażenie uczestniczenia w fantastycznej przygodzie, ustępując poczuciu wypełnia-


Panie, panowie, pozwólcie że przedstawię - oto... SMOK!


Sam początek gry - wilki kontra kości...

nia wciąż tego samego zadania. Naprawdę niewiele trzeba, by dojść do wniosku, że ta gra to zbiór łudząco podobnych do siebie nawzajem misji, a jedyną różnicą jest silniejszy przeciwnik i mocniejsze czary. Nic dziwnego przeto, że łatwo o znalezienie skutecznego sposobu ich zaliczania polegającego na możliwie najszybszym opanowaniu większości dostępnych Kręgów Mocy, stworzenia najpotężniejszej dostępnej armii i jednej, jedynej i udanej próby przebicia się do wrogiego czarodzieja, bez wikłania się w walkę z jego poplecznikami, gdyż z chwilą śmierci maga, padają także przywołane przezeń magiczne stwory. Nic dziwnego też, że Art of Magic bardzo szybko przestaje cieszyć, a zaczyna nużyć.

Z tych też powodów niemożliwe jest wystawienie oceny wyższej niż 7. Jeśli jednak dotąd przechodzą cię przyjemne dreszczyki na myśl o Magic & Mayhem - Art of Magic - bierz w ciemno. Nie obraź się mimo to, jeśli nie spotkasz mnie w tym świecie - ja bowiem wracam do czegoś bliższego moim upodobaniom - do Etherlords przeplatanego z Dark Omen.

INFO

7

Producent: Bethesda ■ **Dystrybutor:** Virgin ■ **Internet:** http://aom.bethsoft.com/main.html ■ **Wymagania:** PII300, 64 MB RAM, gigabajt miejsca na HDD ■ **Akcelerator:** min. 32 MB


■ engine ■ efekty czarów ■ niezła kampania single i dobre potyczki multiplayer


■ na dłuższą metę (dl/n)uży ■ średnio funkcjonalny interfejs

GATUNEK: RTS

Knights & Merchants
The Peasants Rebellion


Hej ho, hej ho, do buntu by się szło?

Pepin Krootki

Życie średniowiecznego chłopa nie było niczym godnym pozazdroszczenia. Pewnie każdy mały lub duży chłopiec choć raz w życiu zapragnął zostać rycerzem bądź samurajem. Nikomu jednak nawet przez myśl nie przejdzie, by zostać pańszczyźnianym kmieciem. Żywot taki nie satysfakcjonował najwyraźniej samych chłopów, czemu dawali wyraz w licznych buntach i powstaniach, którymi naznaczona jest historia wieków średnich.

Podtytuł "The Peasants Rebellion" wskazywałby, iż nowa odsłona Knights & Merchants będzie opowiadała o jednym z takich właśnie wydarzeń. Nic bardziej mylnego. Na próżno szukałem tu oddziałów zbuntowanego chłopstwa - w zamian uświadczyłem potyczek z regularnym wojskiem i nic ponad to, co już przerabialiśmy w poprzedniej części K&M. Zresztą już podczas wprowadzenia do pierwszej misji autorzy nie kryją się z tym, że naszym przeciwnikiem nie są wcale chłopi, lecz "szlacheccy renegaci" (przynajmniej dobrze, że nie "szlachetni renegaci":). Więc o co ten cały szum z "Peasants Rebellion"?

Czytelnik, który dobrnął do tego momentu, ma prawo przypuszczać, że czyta recenzję drugiej części - swego czasu znanej i lubianej - strategii. Z takim też nastawieniem przystępowałem do testowania gry, jednak bardzo szybko rozwiały się wszelkie moje nadzieje. TPR nie wymaga pierwszej części Knights & Merchants, bo... Tak naprawdę to sam nią jest, wzbogaconą jedynie o nową kampanię i parę bajerków, jakich spodziewamy się zazwyczaj po edycji kolekcjonerskiej. Czytając entuzjastyczne slogany, jakie umieszczono z tyłu opakowania, miałem niejasne odczucia, jakoby nawet ich autorzy mieli problemy z doszukaniem się w grze wielu godnych podkreślenia atrakcji.



Zapewnienie dobrej przepustowości dróg to połowa sukcesu.


Miast ryby, lepiej dać chłopu wędkę.

Tak więc mamy tu czternaście "zupełnie nowych" misji, o których mogę napisać tylko tyle, że nawet odrobinę nie odbiegają od wyznaczonych przez pierwszą kampanię standardów. Sytuacji nie ratuje wprowadzenie kilku nowych typów jednostek oraz profesji rybaka. Tę ostatnią, jak pamiętamy, wprowadzono nawet w pierwszych The Settlers. Z zawodem rybaka lub raczej wędkarza (bo poczynione obserwacje tak raczej nakazywałyby nazywać tego jegomościa) wiąże się oczywista sprawa uwzględnienia w rozgrywce wiktuałów pochodzenia rybnego. Dystrybutor nie omieszkał jednak przypomnieć nam o tym w osobnym punkcie; cyt. "nowy towar i pożywienie - ryby". Z "pożywieniem" mogę się zgodzić, lecz jakiż z tych okonków i uklejek towar, skoro nie są one przedmiotem wymiany handlowej (podobnie jak każde inne dobro w tej grze: ciekaw jestem, dlaczego nazywa się "Kupcy i rycerze"?)? Tym bardziej nie mogę się zgodzić na nazwanie K&M "symulacją zarządzania średniowieczną gospodarką". Zupełnie nie rozumiem, jak można było użyć w tym kontekście słowa "symulacja", skoro w grze zupełnie pominięto brak chociażby zależności lennych (które - jak wiemy - rzutowały na społeczeństwo, ekonomię, a także sposób myślenia). Przykro mi, że muszę tu posłużyć się ostrymi słowami, ale wypisywanie tym podobnych bzdur obraża inteligencję klientów. Przecież każdy, kto ma choćby średnie wykształcenie, powinien wiedzieć, że nie wystarczyło wyszkolić "rekruta" i dać mu wierzchowca oraz zbroję, by zyskać w ten sposób lojalnego rycerza (choć ta piękna idea doprowadziłaby zapewne do szczytowania niejednego egalitarystę;))). Jak długo twórcy gier będą nas

K&M - PR wzbogacono jedynie o nową kampanię i parę bajerków, jakich spodziewamy się zazwyczaj po edycji kolekcjonerskiej. Niech was nie zwiedzie nowy tytuł i opakowanie. Tak naprawdę to nowa jest przede wszystkim CENA.

jeszcze ogłupiać tym podobnymi banialukami? Na litość boską, przecież do takiej gry zasiadają młodzi ludzie (i jest ona dla nich w pewnym sensie źródłem wyobrażenia o świecie - a śmiem mniemać, że w przyszłości stanie się nim w jeszcze większym stopniu).

Ale co ja będę narzekał, skoro dla osoby, która zaakceptowała projekt pudełka, nawet średniowieczne - z punktu widzenia współczesnego gracza - cieniowanie Gourauda jest godnym wyróżnienia, skomplikowanym efektem graficznym... Podobnie mają się sprawy z renderowanymi przerywnikami filmowymi, których urozmaicenie i jakość wołają o pomstę do nieba. Na pewno nie jest to kolejna rzecz, jaką warto było chwalić się (na opakowaniu).

Znaczącym udogodnieniem w stosunku do poprzednich K&M jest funkcja kompresji czasu, niestety (żeby nie było za dobrze) tylko jednostopniowa. Mimo jej wprowadzenia "Rycerze i Kupcy" nadal plasują się w ścisłej czołówce komputerowych pożeraczy czasu. Ukończenie typowej misji polegającej na rozbudowie sioła trwa kilka, a nawet kilkanaście godzin. Gra jest przy tym trudna i mniej wprawni gracze zmuszeni będą wydobyć z siebie dodatkowe pokłady cierpliwości.

Sama rozgrywka nie doczekała się zbyt wielu zmian. Wszystko to, co wkurzało nas w poprzednim wydaniu, tym razem doprowadza już do szewskiej pasji. Kiedy wyszkolimy przez nieuwagę piekarza, lecz nie dysponujemy jeszcze możliwością wybudowania piekarni, nowy podwładny będzie do końca misji stał bezczynnie i od czasu do czasu zaglądał do gospody, uszczuplając zapasy


Wino zawsze uszczęśliwiało żołnierza.


Tak oto dwóch mężnych wojów powstrzymuje całą armię (nie na długo)...


Podczas starcia wszystkie plany biorą w łeb...

cennego jadła. Odprawienie lub przekwalifikowanie bezrobotnego jest niemożliwe, bo - widocznie - nie przewidziano takiej ewentualności. Podobnie, choć możne nawet bardziej dobijająca, jest niemożność wydawania rozkazów pojedynczym podwładnym (pomocnikom czy budowniczym), podczas gdy ci zachowują się niekiedy co najmniej irracjonalnie. Pozostaje patrzeć, jak durnie radośnie paradują pod ogniem wroga. Najbardziej jednak doskwiera konieczność wydawania rozkazów każdemu oddziałowi wojska z osobna. Poważnie utrudnia to dowodzenie, podczas gdy wystarczyłoby zastosować sprawdzony system z kreśleniem na ekranie prostokąta, celem zaznaczenia pożądanych jednostek.

Sztuczna inteligencja stoi na żenującym już dzisiaj poziomie. Szczególnie widać to podczas przegrupowywania oddziałów. Proste, wydawałoby się, manewry i zmiany szyku owocują totalnym zamieszaniem oraz bałaganem. Przydzielenie do oddziału jednego dodatkowego żołnierza powoduje trwającą kilkanaście sekund ogólną dezorganizację. W tym czasie żołdacy bez składu ni ładu zamieniają się miejscami, drepczą w tę i z powrotem... Obraz nędzy i rozpaczy. Na szczęście przeciwnik nie ma na tyle oleju w głowie, by to wykorzystać, wybierając moment do ataku. Również obrona nie jest jego mocną stroną.

Kiedy zniszczymy główne siły komputerowych formacji, zaczynają stosować typową RTS-ową taktykę. Miast zgrupować większy oddział, kiedy tylko wyszkolony zostanie wojownik, od razu posyłany jest na rozstrzelanie.

Dziwne, bo przecież - jak już wspomnieliśmy - mieszkańcy świata K&M jedzą teraz nie tylko chleb i kiełbasę, lecz także ryby. Fosforu powinno być zatem pod dostatkiem. Kto wie, może AI byłaby znacznie lepsza, gdyby twórcy K&M TPR sami zaczęliby wcinać owoce morza, miast serwować je bohaterom gry?

Grafiki opisywać nie warto, bo i zmian tu jak na lekarstwo. Strona wizualna, choć nadal śliczna i lukrowana, aż zęby bolą, trąci myszką. Niech was nie zwiedzie nowy tytuł i opakowanie. W The Peasants Rebellion nowa jest przede wszystkim CENA.

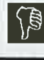


3

INFO

Producent: Joymania Ent./Zuxxez Ent. ■ **Dystrybutor:** Topware Interactive ■ **Internet:** www.topware.pl ■ **Wymagania:** Pentium 233, 64 MB RAM, karta graficzna z 4 MB pamięci, CD-ROM x4, 90 MB na HDD, Win'95 ■ **Akcelerator:** niepotrzebny


■ zrecenzowałem przed chwilą grę ■ która być może ma jakieś plusy...


■ ...ale były tak dobrze ukryte, że ich, za diabła, dojrzeć nie potrafiłem!

GATUNEK: AKCJA

AquaNox

Rok 2666. Minęło pięć lat od zakończenia wojny z Bionitami. Pięć lat względnego spokoju dla niedobitków, którym udało się uciec pod powierzchnię oceanów przed oznaczającą koniec dawnego świata nuklearną zagładą. Pięć lat i Aqua stoi u progu nowego kryzysu. U progu wojen z dawno zapomnianymi bogami.

Póki co nasz bohater, "Dead Eye" Flint, ma jednak na swojej głowie poważniejszy - przynajmniej dla niego - problem. W czasie powrotu z krótkich wakacji ktoś kradnie bowiem jego ukochany Succubus! A najemnik bez łodzi... Na szczęście paru znajomych jeszcze Flintowi zostało; jeden z nich, El Topo, daje mu do ręki starą śmieciarkę (na szczęście uzbrojoną) i zadanie, któremu tylko on może podołać. No, niezupełnie, bo zniszczenie zalegających w okolicy śmieci zbyt wielkich umiejętności nie wymaga, ale w obecnej sytuacji jakoś przecież powrót na szczyt zacząć trzeba.


Reklama jest dźwigną handlu, ale żeby tak samego siebie...

AquaNox to ogólnie rzecz biorąc sequel słynnego ongiś Archimedean Dynasty, czyli swego czasu najładniejszej gry dla podwodniaków, okraszonej w dodatku ciekawą fabułą i przyciągającą do monitorów swą akcją. Piszę "ogólnie rzecz biorąc", bo mimo wielu podobieństw jest to już jednak gra nieco inna, w dodatku adresowana do nieco innego kręgu odbiorców - w założeniach zresztą znacznie szerszego. Zrezygnowano bowiem praktycznie ze

Allor

wszystkich bardziej zaawansowanych opcji, dzięki czemu dawny symulator futurystycznych okrętów podwodnych - wprawdzie całkiem prosty, na który żaden fan Silent Huntera nawet by nie spojrzał, ale zawsze to jednak symulator - trafił do kategorii rozbudowanych strzelanek. Właściwie można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że gra stała się wręcz (i jedynie...) rozbudowanym FPP, zwłaszcza przy standardowym sterowaniu (w użyciu jest wtedy myszka i nieśmiertelne W/S/A/D), ale na szczęście można to zmienić.

Gra mieści się - tak samo zresztą jak i jej poprzedniczka - na jednej płycie CD. Do wyboru są dwa rodzaje instalacji: w rozszerzonej na twardy dysk kopiowane są również filmiki, które jednak bez wpływu na przyjemność gry można odtwarzać z CD-ROM-u. Dzięki temu gra zadowala się mniej więcej czterystoma megabajtami wolnego miejsca, co, zważywszy na jej wygląd, jest wynikiem co najmniej dobrym. Bo wygląda ona po prostu świetnie! No, ale zanim rozpiszę się o wrażeniach wzrokowych, wypada jeszcze choćby jednym zdaniem wspomnieć o pierwszym uruchomieniu gry. Tym bardziej że bardzo polecane jest wcześniejsze ściągnięcie i zainstalowanie patcha o numerku przynajmniej 1.15, który to zresztą w przypadku Windows XP jest wręcz niezbędny. Bez niego AquaNox zamiast uruchomić pierwszą misję, bez słowa kończy

Grafika i akcja na najwyższym poziomie!

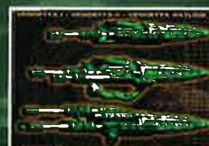
Poszukiwacze pięknej grafiki tudzież świetnej strzelanki mogą się dalszymi poszukiwaniami nie męczyć - obecnie i tak nic fajniejszego na PC nie znajdą! Jako ambitna strzelanka gra AquaNox jest po prostu perfekcyjna. Przynajmniej jeśli chodzi o grywalność.

To nie jest artwork - habitat El-Topo tak właśnie wygląda w grze!



Walki z wielkimi statkami może nie są chlebem powszednim, ale lepiej się do nich przyzwyczaić. Na szczęście nie będziesz wobec nich całkiem bezbronny - trzeba tylko bardzo chcieć i odpowiednio długo naciskać przycisk fire!

Bronie strzeleckie



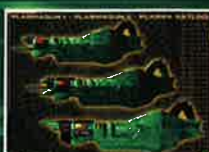
Vendetta 1
Energia kinetyczna strzału: 140 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 0,4 s
Cena: 2200



Vendetta 2
Energia kinetyczna strzału: 140 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 0,2 s
Cena: 5900



Vendetta Gatling
Energia kinetyczna strzału: 140 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 0,1 s
Cena: 12 400



Plasma Gun 1
Energia kinetyczna strzału: 400 MJ
Energia EMP strzału: 4 MJ
Czas przeładowania: 0,4 s
Zużycie energii: 1 jednostka/strzał
Cena: 9000



Plasma Gun 2
Energia kinetyczna strzału: 400 MJ
Energia EMP strzału: 4 MJ
Czas przeładowania: 0,2 s
Zużycie energii: 1 jednostka/strzał
Cena: 15 100



Plasma Gatling
Energia kinetyczna strzału: 400 MJ
Energia EMP strzału: 4 MJ
Czas przeładowania: 0,1 s
Zużycie energii: 1 jednostka/strzał
Cena: 33 700



Laser Gatling
Energia kinetyczna strzału: 700 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 0,12 s
Zużycie energii: 2 jednostki/strzał
Cena: 71 200



Hitman
Energia kinetyczna strzału: 1600 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 1,2 s
Cena: 9200



EMPactor
Energia kinetyczna strzału: 0 MJ
Energia EMP strzału: 62 MJ
Czas przeładowania: 1 s
Zużycie energii: 4 jednostki/strzał
Cena: 8500



Doom Mortar
Energia kinetyczna strzału: 2400 MJ
Energia EMP strzału: 60 MJ
Czas przeładowania: 2 s
Zużycie energii: 12 jednostek/strzał
Cena: 27 700



Sizzler
Energia kinetyczna strzału: 6000 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 4,0 s
Zużycie energii: 50 jednostek/strzał
Cena: 73 300

Grafika i akcja na najwyższym poziomie!

działanie i wyrzuca nas na pulpit (w Windows serii 9x tego problemu nie ma, ale że patch poprawia nie tylko problem z nagłym powrotem do systemu, warto go zainstalować i bez XP). Na szczęście łatka duża nie jest, można ją było zresztą znaleźć i na naszym CD-ku, zaś po jej zainstalowaniu gra działa bardzo stabilnie we wszystkich wersjach okienek.

Po wyborze optymalnego kompromisu między jakością grafiki a szybkością jej wyświetlania (najlepiej ustalić to uruchamiając misję pojedynczą, by się niepotrzebnie nie stresować kampanią, a konkretnie całą związaną z nią otoczką w rodzaju filmików i dialogów) przychodzi pora, by wcielić się w rolę Flinta. Żeby się jednak do tego zadania odpowiednio przygotować, warto poświęcić parę chwil na obejrzenie filmu wprowadzającego. Bo choć na upartego można do AquaNoxa podchodzić jak do ładnie wyglądającej, lecz bezmyślnej strzelanki, tym samym ignorując wszystkie filmiki i rozmowy, znacznie przyjemniej jest się w ten świat wgłębić. Jest naprawdę przebogaty, a weterani Archimedean Dynasty znajdą tu


Czasami na walkę aż miło się popatrzeć, choć na dłuższą metę nie jest to jednak najlepsza taktyka...


Kolejny duży statek, w dodatku nie nasz, ale za to zmiękczany przez naszego plazmowego Gatlinga.

całkiem sporo nawiązań do starych dziejów. A jeśli ktoś w prequela nie grał? Nic straconego, bo w żadnym wypadku nie jest to do szczęścia niezbędne - wszystkie potrzebne do jego osiągnięcia informacje (przynajmniej jeśli chodzi o rozumienie fabuły) i tak się tu znalazły.

No dobra, a o co - ogólnie rzecz biorąc - w tej grze chodzi? W wcale nie tak wielkim uproszczeniu można by napisać (co zresztą w chwili obecnej czynię), że cała gra składa się z trzech powtarzanych w kółko faz: (1) czytania informacji tekstowych, z których dowiadujemy się o wydarzeniach mających miejsce w świecie Aqua oraz o czekającym nas zadaniu, (2) odwiedzin w sklepie, gdzie sprawdzamy (po otrzymaniu nowego zastrzyku gotówki), czy możemy wymienić łódkę lub uzbrojenie na nieco lepsze, oraz (3) misji, która - generalnie rzecz biorąc - polega na zniszczeniu wszystkiego, co się rusza, a na radarze zaznaczone jest na czerwono.

W praktyce nie jest to jednak wcale takie "hop siup". I to wcale nie dlatego, że na standardowych ustawieniach grafiki radaru - niet. Nie jest to bowiem wcale duży problem, bo i bez radaru ze znalezieniem najbliższego wrogiego celu kłopotów nie ma. Czego nie można powiedzieć o walce.

Bo zbyt prosta to ona nie jest. I to nawet na standardowym poziomie trudności. Żeby jednak nie było niedomówień - misje są wprawdzie trudne, ale jednocześnie i bardzo przyjemne. Przynajmniej jeśli ktoś lubi walkę, no ale takie są przecież założenia tej gry, więc chętnych do rzucenia się w jej wir nie powinno zabraknąć. Tym bardziej że trudność związana jest tutaj nie z rozgryzaniem klawiszologii czy z nauką skoordynowanego naciskania dziesięciu klawiszy naraz, a z umiejętnościami przeciwników oraz ich liczbą. Właściwie to nawet z ich liczbą na pierwszym miejscu. Taktyka, mimo iż jak najbardziej przydatna, ogranicza się tu w zasadzie jedynie do odpowiedniego wyboru celów. No i do słuchania poleceń wydawanych przez komputer pokładowy naszej łódki. Tak swoją drogą, w tym komputerze, a w każdym razie w jej - bo to oczywiście ona - głosie, postaci i charakterze można się bez większych problemów zakochać! Ech, te wspaniałe zaokrąglone wielokąty!

No ale nie o tym miało być, więc zostawmy senne marzenia komputerowca na boku, a wróćmy do tego, co komputerowych maniaków rajcuje wcale nie mniej, czyli do dobrej (w dodatku bezpiecznej, bo przecież wirtualnej) rozpierduchy. Żeby jednak móc coś więcej o niej napisać, wypada poświęcić troszkę miejsca opisowi naszych narzędzi pracy, czyli dostępnych łodzi podwodnych (a właściwie okrętów, bo przecież służą jak najbardziej do walki), ich uzbrojenia oraz wszystkiego, co się z tym tematem łączy. Na początek łódki.

Ich dokładne dane techniczne znajdziecie - o ile was zainteresują - w ramkach, tutaj zaś skupię się bardziej na zaznaczonym już wcześniej temacie sterowania nimi. Aha, żeby nie było niedomówień - myszkę z przyczyn ideologicznych zamieniłem na joya, zostawiając sobie jednak klawisze W/S/A/D. W końcu też się do nich przez tych parę lat przyzwyczaiłem! A że używa się ich dokładnie w tym samym celu co w normalnym FPP (czyli przód, tył oraz strafe na boki), nie bardzo jest sens z nimi kombinować. Na upartego jest to oczywiście jak najbardziej możliwe, tym bardziej że dla niektórych bardzo przydatna może być na przykład para klawiszy odpowiadająca za strafe w pionie, ale jakoś osobiście za nimi wcale nie tęskniłem, zwłaszcza że pełnej swobody ruchu w AquaNoksie jednak nie mamy - nie bardzo daje się na przykład lecieć do góry nogami, o zrobieniu pętli także trzeba niestety zapomnieć. Nie są to jednak manewry typowe dla okrętów podwodnych, więc w zasadzie ciężko to uznać za jakąś znaczącą wadę... choć z drugiej strony nie da się ukryć, że czasami tych możliwości mocno brakuje, ale to pewnie przez zbyt wielkie przywiązanie do symulatorów kosmicznych...

Wracając jednak do naszych łódek - tzn. ich uzbrojenia. Każda z nich może zabrać na pokład dwie pukawki, parę torped oraz nieco ekwipunku specjalnego. Na pierwszy rzut oka nie jest to wiele, zwłaszcza gdy człowiek przypomni sobie dodatkowe wieżyczki strzelnicze z Archimedean Dynasty z wybieranym przez pilota oprogramowaniem i systemem uzbrojenia... Cóż, osobiście ich brak uważam za jedną z największych wad gry, ale jeśli ktoś w nich nie zasmakował w prequelu, narzekać na uzbrojenie nie będzie. Bo wbrew pozorom dwie bronie plus parę torped w zupełności do niezłej rozrywki wystarczają! Tym bardziej że niemal każda z nich ma dwa rodzaje strzałów, więc w zasadzie dysponujemy czterema rodzajami ataku. Ale i tak to nie jest tu najważniejsze. Największe wrażenie robią bowiem efekty działania broni. Ech, tego się niemal nie da opisać!

O grafice już wprawdzie co nieco napisałem, ale nic nie poradzę, że mnie po prostu urzekła. Żeby ją jednak w pełnej krasie podziwiać, trzeba mieć akcelerator z Vertex i Pixel Shaderami, co w praktyce oznacza karty oparte na GeForce3 (lub lepsze, bo teraz premierę powinna mieć już GeForce4) tudzież ATI Radeon 8500 (lub nowsze, które także powinny być już - w chwili gdy czytacie te słowa - dostępne), a to łączy się z wydatkiem ponad tysiąca złotych. Tyle tylko, że gra powala i bez takich monstrów! Bo w domciu grałem na zwykłym, półtorarocznym GeForce2MX z 32MB RAM-u, a i tak wizualnie AquaNox mnie powalał! W dodatku nie było problemów z pełnymi detalami, mimo rozdzielczości 800 x 600, w 32-bitowym kolorze... ech, nie bardzo wiem, jak to zrobili, ale po z górą dwóch tygodniach grania nadal się wyglądem AquaNoxa zachwycam! Efekty świetlne po



Toiler
Klasa: łódź zwiadowcza
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 115 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 79 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 58 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 58 km/h
Czas osiągania maksymalnej prędkości: 4,0 s
Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 16 000 MJ
Wytrzymałość osłon EMP: 900 MJ
Maks. liczba torped: 4
Długość: 7,3 m
Zwrotność: słaba
Cena: 0 (okręt startowy)



Drowsy Maggie
Klasa: mały transportowiec
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 104 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 72 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 36 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 36 km/h
Czas osiągania maksymalnej prędkości: 4,2 s
Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 25 000 MJ
Wytrzymałość osłon EMP: 1100 MJ
Maks. liczba torped: 6
Długość: 25,0 m
Zwrotność: średnia
Cena (dopłata do Toilera): 1000 kredytek



Avenger
Klasa: łódź zwiadowcza
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 140 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 97 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 68 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 68 km/h
Czas osiągania maksymalnej prędkości: 3,0 s
Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 22 000 MJ
Wytrzymałość osłon EMP: 1000 MJ
Maks. liczba torped: 6
Długość: 10,5 m
Zwrotność: średnia
Cena (dopłata do Toilera): 6900 kredytek



Skipjack
Klasa: łódź zwiadowcza
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 166 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 115 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 83 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 83 km/h
Czas osiągania maksymalnej prędkości: 2,6 s
Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 20 000 MJ
Wytrzymałość osłon EMP: 900 MJ
Maks. liczba torped: 5
Długość: 7,3 m
Zwrotność: bardzo dobra
Cena (dopłata do Toilera): 16 200 kredytek

prostu zaskakują, a różnorodność kolorów, ogrom szczegółów... Well, czegoś takiego jeszcze po prostu nie widziałem!

Ponadto jest to jedna z naprawdę niewielu gier, w których wielkie obiekty są po prostu wielkie! Właściwie jedyne, z czym mógłbym tę grę pod względem grafiki porównać, to Independence War 2. Tyle tylko, że AquaNox jest jeszcze lepszy! Woda nie jest bowiem pusta - pływający w niej plankton (kwestię jego występowania na głębokości, dajmy na to, pięciu tysięcy metrów, pozwolę sobie przemilczeć) nie daje nam zapomnieć, gdzie jesteśmy - a dodatkowo walczymy jeszcze nad dnem morskim. Prześlicznym dnem morskim! Ze wspaniale grającymi na nim światłami, z rosnącymi na nim roślinkami... Kurczę, zdaję sobie sprawę, że takie zachwyty nie wszystkim muszą się podobać, ale niestety nic na to nie poradzę!

Chociaż spróbuję - zmieniając nieco temat z zachwytów ogólnych do obiecanej kilka akapitów temu broni. Wprawdzie z góry uprzedzam, że nią też będę się zachwycał, ale zapewniam was, że jest tego jak najbardziej warta! Już najprostsza Vendetta (po szczegóły odsyłam do ramek), smugi zostawiane przez wystrzeliwane przez nią pociski... wygląda to jak cała reszta (czyli świetnie!), ale żeby móc w pełni docenić kunszt twórców, trzeba się dorobić wersji wielolufowej. Taaaa, prawdziwa jazda zaczyna się dopiero z Gatlingami! Wystrzeliwany przez nie strumień energii (lecący ołów też w końcu przenosi energię, czyż nie?) robi po prostu oszołamiające wrażenie! Tak perfekcyjnie wyglądającego w działaniu uzbrojenia jeszcze po prostu nie było! I tyczy się to nie tylko Vendetty! Bronie energetyczne już wprawdzie tak wspaniałych śladów nie zostawiają, ale za to posyłany przez nie w kierunku wroga strumień światła... ech, znowu się zaczyna... prezentuje się nie mniej efektownie! Również i oręż mniej szybkostrzelny, jak na przykład Doom Mortar ze swoim powolnym pociskiem (wyglądającym nieco jak bomba głębinowa - zresztą niemal równie ciężko nim w coś trafić, ale jak się już trafi...) czy przypominający quake'owego Rail Guna Sizzler (ma nawet wbudowany zoom!). Może i efekty działania tych broni mogą się co niektórym wydawać nieco przesadzone, ale za to jak to wszystko wygląda!

Także i towarzyszącym walce odgłosom niczego nie brakuje. Wprawdzie na kolana - jak grafika - nie rzucają, ale że od dłuższego już czasu w dziedzinie dźwięku niczego nowego nie wymyślono, nie jest to w żadnym wypadku wada. Tym bardziej że jeśli chodzi o współgranie z bodźcami docierającymi do nas za pośrednictwem oczu, sprawują się perfekcyjnie! Tak samo ma się sprawa i z pozostałymi, towarzyszącymi grze, odgłosami. I nie chodzi tu jedynie o odgłosy pocisków bębniących po wrażym pancerzu, choć nie da się ukryć, iż jest to odgłos nad wyraz przyjemny!

Równie klimatycznie jest bowiem i pomiędzy poszczególnymi misjami, kiedy to nasz bohater ląduje na jednym z habitatów. Odgłosy jego życia... heh, niemal namacalne stają się te tysiące metrów wody nad głowami! Ale to nie wszystko, bo poza ilustrowaniem samych miejsc nie mniej ważną funkcją odgłosów jest wprowadzanie odpowiedniego klimatu. Klimatu pewnego niepokoju, pewnej beznadziejności. Cóż, świat Aqua do najprzyjemniejszych nie należał i bez nowego niebezpieczeństwa, a co dopiero teraz!

Jednak klimat budowany jest nie tylko przez muzykę i odgłosy, ale również, a właściwie nawet przede wszystkim, w czasie rozmów z innymi mieszkańcami tego świata. Stąd też i moje wcześniejsze stwierdzenie, że choć wszelkie dialogi można sobie odpuścić, lepiej im jednak trochę czasu poświęcić. Faktem jest wprawdzie, iż dialogom można się jedynie biernie przysłuchiwać, nie mamy na nie bowiem żadnego wpływu, ale już sam wygląd naszych rozmówców (taaaa, nie da się ukryć, iż grafików odpowiedzialnych za 2D mają wcale nie gorszych!) wiele o świecie gry mówi. A gdy dochodzą do tego jeszcze ich głosy - zarzuty o niewczuwanie się w rolę na pewno im nie grożą!



Wraży Shizzler w akcji! Wygląda pięknie, ale gdyby przeleciał tylko parę metrów niżej, byłoby gorąco!

Nie myślcie, że walczyć będziecie tylko z okrętami - jak widać natura także chce mieć coś do powiedzenia!

Wszystkie kwestie są bowiem wypowiadane głosem - póki co tylko po angielsku, choć polski dystrybutor napomknął coś o przygotowywanym spolszczeniu, ale na razie to jeszcze nic pewnego - i wyszły bardzo, ale to bardzo dobrze.

A jak to wszystko się przekłada na grywalność? Ano - bezpośrednio! Fakt, że ze względu na bardzo duże tempo akcji nie ma się zbyt wiele czasu na podziwianie widoków, ale że i sama walka świetnie się prezentuje, praca grafików na marne w żadnym wypadku nie poszła.

Duża w tym zasługa nie tylko tempa akcji, ale i trzech skrzydłowych, którzy dość często nam towarzyszą. Dzięki ich obecności ma się wrażenie uczestniczenia nie w jakichś małych, niewinnych potyczkach, a w prawdziwych bitwach! Woda aż roi się od latających na wszystkie strony pocisków, od pozostawianych przez torpedy śladów, wreszcie od wirujących w niej okrętów! Taaa, nie jest to może to, co miłośnicy symulacji lubią najbardziej, ale jako ambitna strzelanka gra AquaNox jest po prostu perfekcyjna! Przynajmniej jeśli chodzi o grywalność.

Podobnie jest zresztą i z fabułą. Wiadomo wprawdzie, że po raz kolejny czeka nas ratowanie świata, ale droga do niego prowadząca jest tak pokręcona, tyle w niej zwrotów i nowych wątków, że tę drobną wtórność można jej bez najmniejszych oporów wybaczyć. A jak się to ma do oceny całościowej?

Cóż, to już akurat zależy od sposobu patrzenia na tę grę. Jeśli bowiem wziąć ją jedynie za prostą strzelankę, to w zasadzie - poza niezbyt fajnym setupem - nie ma się tu do czego przyczepić. Nie można jednak zapominać, że wcześniej był Archimedean Dynasty, a w tym wypadku parę minusów się jednak znajdzie: jak choćby brak wieżyczek strzelniczych, różnic w cenie ekwipunku czy jego osiągalności - wszystkie systemy dostępne dla gracza na danym etapie gry można kupić w dowolnym miejscu za dokładnie taką samą cenę. Dla kogoś dopiero w ten świat wchodzącego nie ma to może większego znaczenia, ale na pewno włączenie tych elementów do gry nikomu by nie zaszkodziło.

Co nie zmienia faktu, że poszukiwacze pięknej grafiki tudzież świetnej strzelanki do czasu ukończenia AquaNoxa mogą się dalszymi poszukiwaniami nie męczyć - bo obecnie i tak nic fajniejszego na PC nie znajdą!



01/2002

INFO

9

Producent: Fish Tank/Massive Development ■ **Dystrybutor:** Lemon Interactive ■ **Internet:** www.aquanox.de ■ **Wymagania:** W95+/W2000+, DirectX 8.0, PIII 400 MHz, 128 MB RAM ■ **Akcelerator:** niezbędny! GeF3 nader wskazany

■ niesamowita grafika! ■ niezły klimat ■ pokręcona fabuła ■ sporo łódek, broni, misji ■ i superakcja! ■ za jeszcze lepszą cenę!!!

■ za dużo uproszczeń w stosunku do Archimedean Dynasty ■ w Windows XP bez patcha nie pójdzie...



Vortex
Klasa: hybryda łodzi zwiadowczej i bombowca
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 137 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 97 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 68 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 68 km/h
Czas osiągania maksymalnej prędkości: 2,9 s
Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 36 000 MJ
Wytrzymałość osłon EMP: 3600 MJ
Maks. liczba torped: 8
Długość: 22,8 m
Zwrotność: średnia
Cena (dopłata do Toilera): 31 200 kredytek



Succubus 2
Klasa: łódź zwiadowcza
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 169 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 119 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 86 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 86 km/h
Czas osiągania maksymalnej prędkości: 2,0 s
Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 40 000 MJ
Wytrzymałość osłon EMP: 1600 MJ
Maks. liczba torped: 10
Długość: 16,6 m
Zwrotność: średnia
Cena (dopłata do Toilera): 51 200 kredytek



VooDoo Breath
Klasa: bombowiec
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 130 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 90 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 65 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 65 km/h
Czas osiągania maksymalnej prędkości: 3,0 s
Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 56 000 MJ
Wytrzymałość osłon EMP: 2400 MJ
Maks. liczba torped: 14
Długość: 20,7 m
Zwrotność: świetna
Cena (dopłata do Toilera): 89 100 kredytek



Phobocaster
Klasa: bombowiec
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 180 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 126 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 90 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 90 km/h
Czas osiągania maksymalnej prędkości: 2,0 s
Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 48 000 MJ
Wytrzymałość osłon EMP: 1900 MJ
Maksy. liczba torped: 12
Długość: 20,7 m
Zwrotność: świetna
Cena (dopłata do Toilera): 100 900 kredytek

Throne  of Darkness

GATUNEK: HACK'N'SLASH

■ **Eld**

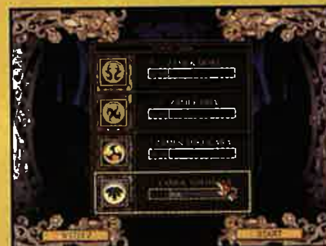
No tak, po raz kolejny postanowiłem dać szansę kulturze Wschodu i zagrać w grę opiewającą wydarzenia w feudalnej Japonii. Decyzja tym łatwiejsza, że Throne Of Darkness to klasyczny 'hack & slash', wyszedłem zatem z założenia, że nie będę zmuszony koncentrować się na skośnookiej fabule, a tym samym bluzgać pod nosem.



Jednak nie czas i miejsce pisać o fabule, gdyż mam tu opisać wrażenia z wersji polskojęzycznej. W sympatycznym pudełku, po obdarciu go z folii, znalazłem dwa miłe prezenty od dystrybutora. Nie chodzi mi oczywiście o kopertę z większą ilością zielonych papierków czy też kluczykami od nowego ferrari (podobno takie prezenty otrzymują recenzenci - przynajmniej tak twierdzą złośliwi czytelnicy), a o standardowe wyposażenie każdego egzemplarza Throne Of Darkness, czyli czarną jak smoła banderkę oraz dodatkowy krążek ukrywający w srebrnych rowkach orientalną muzykę. Dla fanów Krajów Kwitnącej Wiśni prezent wręcz wymarzony. To tak, jakby do Rune dodawano hełm z rogami i płytę Einherjer albo Storm - che, che. Wówczas chyba bym wykupił pół nakładu.

Jednak żarty na bok. Instrukcja? Całkiem niezła, choć - moim zdaniem - brakuje jej czegoś, co by sprawiło, że wertowałoby się ją z przyjemnością. To jednak, jak mi się wydaje, bolączka polskich instrukcji. Z rozrzewnieniem wspominam książeczkę do Discworld 2 sprzed lat kilku - zrobiono ją naprawdę w pratchettowskim klimacie. Od tamtej pory instrukcje przeważnie niczym nie zaskakują, wszystkie są robione na jedno kopyto. Nieliczny chlubny wyjątek to Return To Castle Wolfenstein. Powróćmy jednak do recenzji TOD-a. Jak już rzekłem, instrukcja do





lepiej dobrana (czytaj klimatyczna). Za plus natomiast należy uznać brak jakichś większych błędów merytorycznych.

Throne Of Darkness jest niezła, lecz wydaje mi się, że brakuje w niej jakiś graficznych ozdobników, a czcionka mogłaby być z pewnością

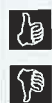
Wreszcie sama gra. Po pierwsze - lektor. Co tu dużo mówić: nie gada źle, ale to nie jest jeszcze poziom, jaki prezentują lektorzy CD-Projektu. Zresztą tak na dobrą sprawę to Throne Of Darkness nie obfituje w dialogi, zatem lektor nie ma zbyt wielkiego pola do popisu. Zdecydowanie więcej trzeba się naczytać. Co do merytoryki treści napisów nie mam większych zastrzeżeń, ale za to do rodzaju czcionki jak najbardziej. Ponownie nie oddaje ona klimatu - jest za prosta! Owszem, prostota w wielu przypadkach jest rzeczą wskazaną, lecz do Throne Of Darkness bardziej pasowałby odpowiednio stylizowany font. A tak to może i czyta się napisy bez jakichkolwiek komplikacji, ale wizualnie jest nieszczególnie.

Podsumowując, Throne Of Darkness całkiem nieźle zlokalizowano, choć na siłę da się znaleźć kilka buraczków. Mimo to lokalizacja dodaje tej dość przeciętnej grze na tyle uroku, że obcowanie z nią staje się całkiem przyjemne. Jeśli kochacie Diablo i kulturę Wschodu, warto zakupić Throne Of Darkness.

POLONIZACJA — INFO

8

Producent: Sierra ■ **Dystrybutor:** Play-It ■ **Internet:** www.sierrastudios.com ■ **Wymagania:** P II 266, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** tak


■ niezgorszy głos lektora ■ brak literówek ■ cedek z muzyką + banderka (określenie podane przez dystrybutora) ■ cena


■ myślę, że czcionka mogłaby być bardziej stylizowana

Niezła robota, acz nie bez wad.

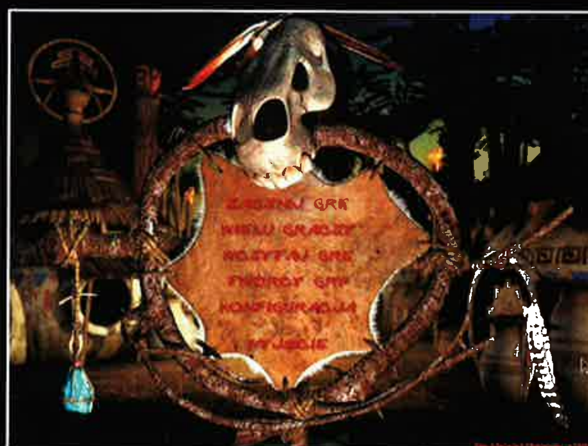
GATUNEK: HACK`N`SLASH



Galaktyczny Wojownik

Qn'ik

Straciłem już rachubę, który to raz będę opiewał zalety Zaksa na łamach CDA. Gra przeszła przez wszystkie etapy - od zapowiedzi, przez betę, recenzję, aż w końcu wylądowała w dziale spolszczenia - za każdym razem trafiając do moich rąk. Została jeszcze Świnka, ale ja na pewno nie będę tym, który będzie ją opisywał za kilka lat, wystarczy...



Wybaczcie tę prywatę we stępie - ale musiałem się pożalić, ponieważ Zax zaczyna mi się śnić po nocach. Zainteresowanych grą odsyłam do recenzji sprzed miesiąca albo do tabelki - ja tym razem zajmę się tylko spolszczeniem, za które wziął się CD-Projekt. To - samo w sobie - jest już niebagatelną rekomendacją, gdyż firma ta ostatnimi czasy szczyci się doskonałą jakością lokalizacji własnych gier.

Mam na biurku ładne, duże pudełko - w starym dobrym stylu, nie żaden "dividik". Otworzyłem, a moim oczom ukazała się instrukcja, karta rejestracyjna i oczywiście płytka z grą - na kubek ani podkładkę pod mysz nie ma co liczyć - nie jest to dziwne, zważywszy na niską cenę gry (niecałe 50 złotych). Nie pudełko jednak zdobi grę - przewertowałem szybko, "dla sportu", instrukcję, co już na początku pozytywnie nastawiło mnie do spolszczenia - nie stwierdziłem żadnych kiksów językowych ani literówek. Niektórych może jedynie drażnić styl, w jakim jest napisana - ale że gra przeznaczona jest raczej dla młodszych graczy, pewna infantylizacja jest dopuszczalna i zrozumiała.



Po uruchomieniu gry znów zostałem przyjemnie zaskoczony - gdyby nie to, że zbierałem rudę, nie bardziej kosmicznie brzmiące ore, nie zauważyłbym różnicy w stosunku do wersji angielskiej. Dzieje się tak nie dlatego, iż w grze będzie można zobaczyć choćby jedno angielskie słowo, ale dlatego, że ekipa odpowiedzialna za lokalizację niezwykle wiernie oddała klimat oryginału: głosy tak Zaksa, jak i jego wirtualnej kompanki - Zelon, są niezwykle podobne do oryginalnych - tak samo jak w wersji pierwotnej, Zax do wszystkiego podchodzi z dystansem, jest typem sceptyczno-ironicznym, zaś Zelon jest rzeczowa i na swój sposób - troskliwa. Czasem wydawało mi się, że trochę za bardzo spieszy się z wygłaszaniem kolejnych kwestii, ale to bardzo mało istotny szczegół i w żaden sposób nie wpływa na obraz całości.

Do jakości dźwięku nie mam żadnych zastrzeżeń. Wszystkie głosy są wyraźne, aktorzy mają dobrą dykcję - ani grama amatorszczyzny. Zax: Galaktyczny Wojownik w polskiej wersji jest jedną z nielicznych gier, w którą w ciemno mogą grać nawet gracze twierdzący, że spolszczenia są niepotrzebne i zabijają pierwotny klimat gry. Zdanie to bywało w wielu przypadkach bardzo trafne - ale Zax jest inny. Nie jest to w żadnym razie jakaś ambitna gra - ale jako prezent dla młodszego brata jest w sam raz.

O grze słów kilka

Zax: Galaktyczny Wojownik to praktycznie niewymagająca myślenia zręcznościówka. Gracz prowadzi postać dzielnego kosmity - Zaksa - który, chcąc uratować własną planetę, wybrał się w poszukiwaniu bardzo cennej rudy. Pech chciał, że jego statek zepsuł się na nieznanej planecie - zamieszkanej przez wrogo nastawione roboty. Jak to w grach bywa - trzeba zabić je wszystkie, ratując przy tym własną skórę i przy okazji świat. Gra JoWooD graficznie nasuwa nieodparte skojarzenia z pierwszym epizodem Gwiezdnych Wojen: Mrocznym Widmem - głównie ze względu na wygląd postaci, robotów i niekiedy terenu. Na szczęście jest dużo bardziej pasjonująca.

POLONIZACJA

8+

Producent: JoWooD ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.jowood.de ■ **Wymagania:** PII233, 32 MB RAM, 675 MB HDD ■ **Akcelerator:** tak


■ profesjonalne podejście ■ oddanie klimatu oryginału ■ dobra instrukcja


■ zasadniczo nie stwierdziłem... ■ ...ale są drobniutkie rzeczy, które irytują

INFO

Michał Łukasiewicz

Monster Truck Madness 2

Na rynku gier komputerowych znajduje się bardzo mało gier, w ramach których możemy wcielić się w kierowcę tzw. Monster Trucków. Ja sam z gier tego typu potrafię wymienić zaledwie kilka tytułów. Proponuję przyjrzeć się bliżej kilkuletniej już grze o tytule Monster Truck Madness 2.

Monster Truck Madness 2 został wydany w 1998 roku, lecz czas nie wpłynął jakoś specjalnie na jego grywalność. Gra nadal wciąga, a to przecież jest najważniejsze. Zacznijmy jednak od początku. Do dyspozycji gracza oddano 20 modeli olbrzymich aut. Wybór jednego z nich może być więc trudny, ale nie różnią się one specjalnie pod względem osiągów, więc radzę sugerować się tylko wyglądem, ew. nazwą. Przed rozpoczęciem gry czeka nas jeszcze wybór miejsca, w którym będziemy się ścigać, a tych jest w sumie 13, z czego 3 przeznaczone wyłącznie do gry w trybie Multiplayer. Bardzo cieszy fakt, że możemy dowolnie ustawić warunki atmosferyczne panujące w czasie rozgrywki. Choć wybór jest duży, dziwi mnie zbytnie uproszczenie ustawień pogody. Pomijając już fakt, że na niektórych trasach powinny być niedostępne opady tego typu co śnieg, mimo to dlaczego nie można wystartować w rajdzie odbywającym się w nocy przy padającym z nieba białym puchu? Jeżeli chcecie wyciągnąć z Trucka ostatnie poty, warto odwiedzić garaż, gdzie możemy zająć się tuningiem auta. Ustawić tam można parametry skrzyni biegów, zawieszenia oraz opon. No i dobra - wybieramy jeszcze oponentów i GO!







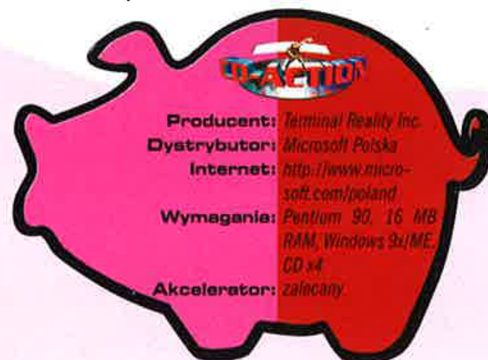


W grze na podziw zasługuje grafika. Może nie jest taka, do której przyzwyczaiły nas najnowsze produkcje, ale biorąc pod uwagę, że gra ma już 3 lata, chylę czoło przed programistami i grafikami. Oczywiście wykorzystuje ona potencjał drzemiący w akceleratorach 3D. W Monster Truck Madness 2 przyjdzie nam podziwiać przepięknie wykonane opady atmosferyczne, znakomitą grę świateł, no i w końcu nasz najwspanialszy Truck. Poczynania nasze i naszych przeciwników możemy obserwować z 10 ujęć kamery, przy czym w większości przypadków możemy ustawiać takie parametry jak wysokość, odległość czy kąt kamery - ogólnie bardzo przyjemne. Zauważcie, że napisałem "poczynania nasze i naszych przeciwników", gdyż po naciśnięciu klawisza K, możemy obserwować oponentów, co jest troszkę nieuczciwe, ale daje się lubić. Auto prowadzi się w sposób realistyczny i naprawdę trudno zapanować w pełni nad tą bestią. Na nic zdają się umiejętności z gier typu Need For Speed czy Rally Championschip. Każda stłuczka odbija się na kondycji naszego wozu, a poza tym w grze zaimpletowano model uszkodzeń, czyli każda kolizja odbijać się będzie na stanie karoserii.

Trasom również należą się słowa uznania. Są bardzo zróżnicowane, ale najwspanialsze jest to, że możemy jeździć po całym ich obszarze. Pełna swoboda ruchu sprzyja opracowywaniu nieco nietypowych technik jazdy - można np. jazdę po drodze ograniczać tylko do zaliczania checkpointów, a odległość pomiędzy nimi pokonywać przez znacznie krótsze, lecz bardziej wymagające wyżyny, doliny, urwiska czy rzeki. Na trasie każdego rajdu znajdują się statyczne obiekty, które można zwyczajnie siłą swego auta staranować - ot, choćby ogrodzenie czy linie telefoniczne. Każda trasa ma unikalny klimat, a co najważniejsze - różnią się także stopniem trudności. Jeżeli stracicie szansę na dobre miejsce, proponuję zacząć przeczesywać trasy, bo znaleźć na nich można wiele interesujących miejsc.

Niestety w trybie Single Player nie przygotowano dla nas, graczy, jakiś specjalnych atrakcji, jak chociażby obecne w prawie każdej samochodówce mistrzostwa. Widocznie producenci zapomnieli o wspaniałych trybach, jakie zaserwowali nam w pierwszej części. Bardzo interesująco prezentuje się natomiast rozgrywka sieciowa. Naprawdę mało ścigałek gwarantuje takie wrażenia w MultiPlayerze. To, że tryb istnieje, jest już wystarczającym powodem, dla którego warto kupić Monster Truck Madness 2. Można go też zakupić ze względu na całkiem niezłą muzykę, ale to kwestia gustu, a o nich się nie dyskutuje.

Nadszedł czas na podsumowanie. Monster Truck Madness 2 wydany został dobre kilka lat temu. Wówczas jego cena skutecznie odstraszała nawet największych zwolenników oryginalnych gier. Teraz, gdy gra zdążyła nieco "ochłonąć", a cena poszła w dół i uplasowała się na poziomie dostępnym dla przeciętnego gracza, zakup jej wydaje się być obowiązkiem każdego fana Monster Trucków. Dodam tylko, że nie zawiedziecie się.





Krayt Dragon. Sam odgłos tego maleństwa skłonił Sandmen do panicznej ucieczki. Tu w wersji roboczej, dającej dobre pojęcie o uszczegółowieniu modeli 3D.

→ http://starwarsgalaxies.station.sony.com/

STAR WARS GALAXIES

■ gem



Scenka jakby żywcem z Nowej Nadziei, prawda?...

Napisanie tej zapowiedzi zajęło mi, z przerwami, cztery miesiące. Niewiarygodne, gdy spojrzeć na jej niewielką przecież objętość. Gdy jednak uwzględnić fakt, że nowe - i wartościowe! - informacje na temat Star Wars Galaxies pojawiają się dosłownie każdego dnia - czy to na stronie, czy znacznie częściej na wyjątkowo chętnie odwiedzanym przez twórców gry forum - nietrudno pojąć, w czym tkwił problem. Po prostu bezustannie rozwijający się temat sprawiał, że trudno było w pewnym momencie uznać: "wystarczy, niczego więcej już nie potrzebuję, by pisać". I... właśnie, wystarczy już wstępu - skoncentrujmy się na Star Wars Galaxies.

Star Wars Galaxies jest pierwszą grą typu MMORP, czyli Massive Multiplayer Role-Playing (a więc wyłącznie sieciową) osadzoną w nadzwyczaj chłonnym i niewiarygodnie wręcz działającym na wyobraźnię milionów fanów świecie filmowej trylogii Star Wars. Wiadomo nie od dziś, że jeśli chodzi o prawa do wykorzystania motywów Star Wars, wyłącznym ich dyspozytorem i głównym użytkownikiem jest Imperium Lucasa, w tym jego rozrywkowa gałąź - LucasArts. Jednak na szczęście - ośmielę się stwierdzić - dla graczy decyzja dotycząca stworzeniu gry, tak przecież trudnej, gry mającej stać się pierwszym, faktycznie żywym światem fanów "Gwiezdnych Wojen", gry, w której każdy będzie miał szansę, by być w Star Wars tym, kim zawsze chciał, podjęta została przez LucasArts odmieniony - czyli ten, który zauważył, że tytuły wykonane 'in-house' nie dorastają do wielkości kinowego obrazu, że gdyby nie Star Wars w nazwie, nikt by się nimi nie zainteresował. (Opinię tę potwierdza - niestety - Galactic Battlegrounds, które, jak dla mnie przynajmniej, jest grą bardzo, bardzo przeciętną...). Mając tę świadomość "LucasArts nowy" zlecił wykonanie Galaxies komuś, kto rzeczywiście wie, jak się to robi. I trzeba przyznać, że trafił idealnie: najmitą tym okazał się bowiem Sony Online Entertainment (ściślej Verant), gigant odpowiedzialny za sukces EverQuesta i pracujący aktualnie nad inną jeszcze MMORPG - Planetside.

Po tym ogólnym wprowadzeniu wypada przejść do tego, co najbardziej interesujące - szczegółów samego projektu o nazwie Star Wars: Galaxies. Uważny czytelnik wychwycił już zapewne ten niewielki niuans w tytule - mianowicie czemu właśnie Galaxies, a więc galaktyki, a nie po prostu jedna, wprawdzie "odległa", lecz dobrze znana Galaxy? Odpowiedzi na tak postawione pytanie można udzielić dwóch. Pierwsza z nich brzmi tak, że gier pod szyldem "Galaxies" ma się ukazać kilka. Druga, ciekawsza z punktu widzenia gracza, to taka, że użycie liczby mnogiej w słowie Galaxies jest swoistą deklaracją twórców, którzy obiecują niespotykany dotąd rozmach i brak ograniczeń, jakie staną się udziałem grających w ten MMORPG. W SWG bowiem rzeczywiście najważniejsi mają być nasi bohaterowie, nasze przygody i tworzone przez nas, a więc naprawdę nasze światy! O przyjęciu takiego właśnie założenia świadczy wybór okresu, w ramach którego rozpoczyna się grę - pomiędzy A New Hope a Empire Strikes Back. Wybór tego akurat okresu Wojny Domowej (Buntu), kiedy Imperium - mimo utraty pierwszej Gwiazdy Śmierci - jest u szczytu własnej potęgi, a Rebelia - dzięki zniszczeniu symbolu wszechmocy Tyrana Imperatora - krzepnie i rozwija się, lecz o którym tak naprawdę wiemy niewiele, sprawi, że świat będzie wpływać na graczy w mniejszym stopniu niż oni na świat! Swoją drogą - życie w tak





Panie na prawo, panowie na lewo, czyli przedstawiciele wszystkich 8 grywalnych ras...

spolaryzowanym świecie nie oznacza wcale, że każdy z potencjalnych jego bohaterów musi opowiedzieć się po którejś ze stron konfliktu Imperium - Rebelia. Mogą oni bowiem wybrać inny sposób na życie, m.in. w ramach ugrupowań przestępczych, np. Huttów (czy - zapewne nie na samym starcie, jednak bardzo prawdopodobne w którymś rozwinięciu gry - federacji Black Sun) bądź niezależnych Player Associations, czyli spontanicznie tworzących się grup graczy. Można też wreszcie przeżyć całe wirtualne życie jako np. handlarz złomem czy fryzjer na którejś z tworzących "galaktyki" planet.

Planet, na których możliwe będzie życie, ma być w SWG kilka (nie do końca wiadomo, ile dokladnie: docelowo być może nawet 16). Jak na tę chwilę znamy zaledwie pięć: Tatooine, Corellię, Naboo i Yavin 4 oraz potwierdzony kilkanaście dni temu Endor. Niech jednak nie zmyli was ta niezbyt reprezentatywna jak na rozmiary galaktyki liczba - każda z planet ma powierzchnię 256 km², a więc czterokrotnie większą niż cały świat Everquesta! Także jakość i poziom uszczegółowienia grafiki nie przypominają niczego, czym jak dotąd zachwycano się w grach tego typu. Już w tej chwili - na podstawie choćby "obrazków panoramicznych" (umożliwiających obrót kamery wokół centralnej postaci) czy kilku dużych ujęć rodzinnej planety Hana Solo - Corelli, pokusić się można o stwierdzenie, że tak pięknej gry role-playing, i to nie tylko tej multiplayer-only, nie było! Nie warto też wierzyć tym, którzy twierdzą, że SWG jest po prostu kosmicznym EverQuestem - na potrzeby Galaxies Verant stworzyło bowiem całkowicie nowy engine. Widoczne to jest chociażby w braku istniejących w EverQueście stref - tu podróże nawet na duże odległości mają odbywać się tak jak w rzeczywistości. (Naturalnie niezbędne w tym przypadku staje się wykorzystanie pojazdów, które w znaczący sposób przyspieszą, ułatwią czy nawet - w razie podróży międzyplanetarnych - umożliwią przemieszczanie się z miejsca na miejsce.) Także udostępniony jakiś czas temu zwiastun filmowy daje dobre wrażenie ogromu i naturalności świata: zaprezentowano w nim dynamicznie zmieniające się pory doby i stany pogodowe, przykłady flory i fauny czy "drobiazgi", jak refleksy świetlne pełgające po ślizgaczu Luke'a lub kopule R2 oraz wstrząsy wywołane zbliżaniem się Krayta - wszystkie są w stanie przekonać do mocy drzemiącej w engine'ie gry nawet najbardziej wymagających. A przecież nie wolno zapomnieć, że twórcy twierdzą, jakoby to, co mieliśmy okazję w nim widzieć, to niezbyt już reprezentatywny stan sprzed dobrych paru miesięcy!

Idźmy dalej. Ras, w których przedstawicieli można będzie się wcielić, jest 8. Tą najpowszechniej spotykaną w światach SWG będzie, jak wynika z ankiet, rasa ludzi, jednak miłośnicy "chodzących dywanów" - Wookie (Chewbacca), zielonoskórych Rodian (Greedo), rybiookich Mon Calamari (Ackbar), ogonogłowych Twi'leków (Bib Fortuna), jaszczuropodobnych Trandoshan (Bossk), psopodobnych Bothan (Borsk Fey'lya) czy wytatuowanych "rogaczy" - Zabraków (Darth Maul), mogą liczyć na to, że dane im będzie wcielić się w krewnych swych ulubieńców. Warto przy tym wiedzieć, że pojęcie rasy obejmować tu może zróżnicowane pod względem wyglądu zewnętrznego "grupy etniczne" (tak jest np. z Twi'lekami, których skóra w zależności od rodzimego klanu może przybierać różne barwy), że każda z ras ma żeński odpowiednik oraz że możliwe jest dalsze różnicowanie osobników przynależnych do jednej rasy - np. wyglądu twarzy (w tym kolor oczu, wielkość nosa i ust; Zabrakowie będą też w stanie wybrać odpowiadający im wzorzec tatuażu i rogów) oraz ubrania (samych "pól", w których możliwe będzie "założenie" kilku warstw ubrań, biżuterii itp. jest kilkanaście!). Słowem: nie powinno się zdarzyć, że dwóch graczy animować będzie identycznych bohaterów! Warto też wyjaśnić, że powyższe ograniczenie (do ośmiu) dotyczy wyłącznie postaci graczy, w grze możliwe zaś będzie spotkanie przedstawicieli setek (!) innych gatunków. I jeszcze jedno: Verant nie wykluczył wcale tego, że w kolejnych dodatkach pojawiać się będą nowe 'playable species'. Wraz z Mr Jedim (nomen omen) czekamy na Kowakiańską Małpojaszczurkę - to dopiero będzie gra!...

Być Jedim?

Jeśli o Jedi chodzi - informacje, jakie się pojawiają, są nie dość, że skąpe, to jeszcze mało precyzyjne. Na dobrą sprawę nie wiadomo nawet, w jaki sposób można będzie Jedim zostać! Jasne jest jedynie to, że będzie to jedna z "profesji zaawansowanych" i podjąć ją może każdy. Być może wyczulonym na Moc staje się niejako w uznaniu ogólnych zasług, a noszenie miecza świetlnego jest czymś w rodzaju nagrody za dobre sprawowanie?...

Jeśli o techniczną stronę postaci idzie... Na liczbowy szkielet bohatera składać się ma sześć współczynników - Strength, Constitution, Quickness, Stamina, Focus i Willpower, czyli w wolnym przekładzie - siła, budowa fizyczna, zwinność, wytrzymałość, umiejętność koncentracji, siła woli. To one decydować będą o powodzeniu lub fiasku podjętej akcji. Równie ważne jak one będą jednak, także wyświetlane na ekranie, "zasoby" czy "zapasy". Tych ma być trzy: zdrowia, czyli ogólnie ujętej kondycji fizycznej, akcji, czyli zdolności do próby wykonania czegoś choćby biegu, umysłu, czyli m.in. akcji wymagających siły mentalnej, zapewne więc i stosowania Mocy... Jak łatwo się domyślić, o ile współczynniki tworzyć mają sztywny szkielet postaci, to "zasoby" oddawać mają ciągłe zmiany kondycji bohatera. I tak np. wyczerpanie puli zdrowia sprawi, że padnie on na wpół martwy na ziemię, akcji zaś - że nie będzie w stanie uczynić ani jednego kroku.

Rozwój bohatera Star Wars: Galaxies nie do końca przypomina ten znany z klasycznych role-playów. Tu, miast poziomów i związanego z ich zdobywaniem rozwoju charakterystyki, liczyć się mają zdolności. To one (a ma być ich na starcie ok. 700, co dobrze oddaje ich znaczenie!), poukładane w tzw. drzewa umiejętności (w kolejności, od najbardziej ogólnych - np. strzelanie po szczegółowe, jak strzelanie z DH-44), pozwolą nie tylko na wykonywanie zadań (czy ze zwiększoną szansą powodzenia, czy nawet w ogóle!), ale także - po zdobyciu odpowiedniego ich kompletu - wybranie którejś z "profesji


Chwała Imperium! (Tak, wiem, że to X-Wing, jednak jak sądzicie, co się z nim stanie za kilka sekund?)


Tak wygląda Corellia, planeta, na której wychował się Han Solo...


Corelliańskie Brackasety. Czy jakoś tak...

Witajcie na rozdrożu światów.

zaawansowanych". Ma to sens o tyle, że nie sposób np. być Łowcą Nagród, nie znając sposobów odszukiwania kontraktów czy nie trafiając z karabinu blasterowego w stodołę! Warto też, mówiąc o profesjach, dodać, że jakkolwiek w grze obecnych ma być ok. 40 różnych "sposobów na życie", na dobrą sprawę każdy z nich będzie jedynie stylem gry, jaki wynika m.in. z posiadanych umiejętności i określonej metody nabywania, zatem w każdym momencie możliwe będzie zrezygnowanie z bycia np. właścicielem sklepu i wybór nowego ideału, do którego będzie można dążyć.

Space Expansion

Pierwszym poważnym rozszerzeniem Star Wars Galaxies ma być 'space expansion' (data premiery jest jeszcze mniej pewna niż SWG - mowa bowiem o "pół roku później"), które, zgodnie z oczekiwaniami graczy, doda to, bez czego nie byłoby Star Wars - możliwość podróżowania i walki w przestrzeni kosmicznej! (Do tego czasu podróże międzyplanetarne będą realizowane za pomocą promów kosmicznych metodą "kupujesz bilet - jesteś na miejscu".) Zatem wszyscy marzący o własnym "Sokole" bądź "Slave'ie" czy karierze pilota Floty Imperium, będą mieć okazję, by marzenia te zrealizować. Warto też dodać, że prócz dodania do planet także przestrzeni pomiędzy nimi, Space Expansion rozszerzyć ma Galaktyki o nowe światy (planety), kolejne grywalne rasy, NPC-ów, florę, faunę i inne.

by odnalezienia kogoś, kto zechce nauczyć danej umiejętności, czy odpłatności za trening. Słowem Verant twierdzi, że Star Wars: Galaxies będzie pierwszą grą, w której ci najlepsi niekoniecznie będą tymi, którzy są w stanie poświęcić najwięcej czasu na wspinanie się po "niewidzialnych schodów" poziomów; maniacy, którzy w imię rozwoju własnego wirtualnego alter ego prawdziwą aktywność ograniczają do kilku zimnych posiłków i paru godzin snu z głową na klawiaturze...



Spójrzcie na rozmiary tego Gwiezdnego Niszczyciela! Nareszcie capshipy są faktycznie ogromne!

Jeśli idzie o techniczną oprawę SWG... Biorąc pod uwagę doświadczenie Verant i Sony Online Entertainment, a zatem ludzi odpowiedzialnych bezpośrednio za kolejno Meridian 59, Ultimę Online i naturalnie EverQuesta, oraz fakt, że już w tej chwili testowane są na bieżąco wszelkie rozwiązania, wydaje się, że możemy spać spokojnie. O nieustannej dbałości o zmniejszenie obciążenia łącz świadczyć może wykorzystywanie przez nich systemu dPVS (dynamic potentially visible set), czyli dynamicznego tworzenia potencjalnie widzialnego, co w praktyce oznacza tyle, że tworząc wnętrze domu z jednym oknem otwierającym się na południe, nasz komputer nie będzie kompletnie zajmować się tworzeniem tego, co można zobaczyć na północy. SWG korzysta także z systemu LOD (Level of details - stopniowania poziomu detali), dzięki czemu odległe i poprzez to niewielkie obiekty mogą być zdecydowanie uproszczone i tym samym wymagać mniejszej "uwagi" systemu. Wszystko to razem, w połączeniu z faktem, że już w tej chwili prowadzone są rozmowy z kilkoma europejskimi dostawcami Internetu nt. ewentualnych serwerów gry na naszym kontynencie każą wierzyć, że faktycznie możliwa będzie gra nawet przez modem!

NPC-ami itp. więc... może jednak warto odłożyć kilkanaście dni z urlopu na okres poświąteczny?

I jeszcze jedno - wybaczcie, jeśli w powyższej zapowiedzi coś pominąłem, ale jako się rzekło: obraz SWG zmienia się dosłownie z dnia na dzień. Ma to jednak swoje dobre strony: FAQ na oficjalnej stronie rozrasta się w tempie, jakiego nigdy dotąd w podobnych przypadkach nie widziałem, a na forum zarejestrowanych jest ponad sto tysięcy użytkowników, co sprawia, że jest to jedna z największych i zarazem najbardziej aktywnych wirtualnych społeczności! Dołączcie do niej, a Moc będzie z wami. Zawsze.





Panorama Tatooine - planety niemalże rodzinnej Skywalkerów.

Nie można jednak, mówiąc o nacisku na zdolności, a nie poziomy, nie wspomnieć o tym, że SWG wciąż bazuje na punktach doświadczenia, które zdaniem wielu graczy, poważnie zubożają role-playing. Tę decyzję twórcy uzasadniają jednak koniecznością odejścia od setek, jeśli nie tysięcy, szczegółowych statystyk (liczba Ewoków zabitych pistoletem blasterowym - XX, liczba Ewoków zabitych karabinem blasterowym - XY) i sprowadzenia ich do wspólnego mianownika - właśnie 'expeków'. Co więcej, Verant obiecuje, że punkty zdobywane będą za osiągnięcia, a nie za zwykłe, rutynowe korzystanie z umiejętności już zdobytych. Innymi słowy - nie będzie XP za odstrzelenie Gunganowi języka, dopóki ten heroiczny wyczyn nie będzie czemuś służyć. Ma też pojawić się kilka "typów" doświadczenia, więc - jak się zdaje - trudno będzie wykupić np. fryzjerstwo, płacąc zań doświadczeniem zdobytym podczas wyprawy na plemię Tusken Raiders. Nie zlikwidowano też wreszcie konieczności dopełnienia innych wymogów - choć-

Kiedy możemy spodziewać się Star Wars Galaxies? Cóż, mimo to, że tworzy się już blisko półtora roku, niestety przyjdzie nam jeszcze nań trochę poczekać - wg Scotta McDaniela - dyrektora marketingu SOE, przynajmniej do Gwiazdki. Niemniej, co pocieszające, gra działa już teraz, jeden z twórców opisał nie tak dawno temu wrażenia z pobytu na Theed, wspomniał o pre-przygotowanych rozmowach z

A co WY o tym sądzicie?...

Jedną z najcenniejszych zalet Verant jest umiejętność współpracy z tymi, od których zależeć będzie sukces lub klęska projektu - graczami. Jednym z wyraźnych tego przejawów, prócz naturalnie nieustannego monitoringu forów, są ankiety, w których pyta się o ich zdanie w spornych kwestiach. Jedną z takich historycznych już ankiet jest:

Czy nieludzie powinni mieć możliwość służby w Armii Imperialnej? Odpowiedzi na nie były następujące: absolutnie nie; wyłącznie ludzie; niektóre z "grywalnych" ras; tak, ale ich rozwój w ramach armii (np. awanse, odznaczenia) powinien być utrudniony; wszystkie rasy graczy powinny mieć równe szanse w Armii Imperialnej (równowaga gry tego wymaga). Warto dodać, że wygrała trzecia z opcji i tak też właśnie problem Obcych w siłach zbrojnych Imperium rozwiązany będzie w grze...

Witajcie na rozdrożu światów.



Fabuły kostką się toczą?





Night Mare

"W roku 2453 Ziemię zaatakowały hordy nieprzyjaznych Obcych. Nieprzygotowany i żyjący w utopijnym pokoju świat nie miał szans - instytucja wojska została zlikwidowana setki lat temu, nie było ratunku... Poza jednym, Wybrańcem, który za pomocą swojego jedynego ocalałego z ostatniej wojny w 2124 statku stawi czoło potędze - i w końcu zwycięży w nierównej walce..." - oto fabuła, którą wymyślałem na bieżąco w trakcie jej pisania. Mimo iż nie mogę nawet udawać, że myślałem nad nią choćby chwilę - nie jest ani lepsza, ani gorsza od setek tych, na bazie których powstają dzisiejsze (wczorajsze też i zapewne także jutrzejsze) gry. Czy więc odkryłem właśnie u siebie dotychczas niestwierdzony i niepospolity talent układania fabuł, czy może z grami jest coś nie tak?



(Autor uprzejmie informuje, że wszelkie podobieństwo osób i zdarzeń wymienionych w tym tekście jest całkowicie przypadkowe. Jednocześnie chce przekazać, że nie odpowiada za nic, a już na pewno nie za siebie.)



Może trochę przesadziłem, pisząc, że gry powstają na bazie fabuł - wydaje mi się, że ostatnio zwycięża tendencja odwrotna - na początku tworzy się grę, a później zatrudnia naszego wysłużonego Zenka spod budki (na umowę zlecenie, a jakże!), któremu do głowy przychodzą apokaliptyczne wizje, proporcjonalnie do ilości spożytych napojów.

Pan Zenek jest jednak chłop porządny - profesjonalista pełną gębą! Nikt nie może powiedzieć, że sam siebie plagiatuje - co to, to nie! Jego warsztat jest dużo bardziej skomplikowany, czasem nawet wymyśla zupełnie inne imiona dla pilotów ratujących świat - jak to sam określa: "coby się nikomu nie pomylnęło". CD-Action postanowił wprowadzić swych czytelników w tajniki zenkowych procesów twórczych - zaopatrzony w niezbędne przyrządy (które miło brzęczały w plecaku) wybrałem się pod budkę w celu przeprowadzenia ekskluzywnego wywiadu. Proszę Państwa! Pierwszy raz na świecie! Tego nie znajdziecie nigdzie indziej! Wywiad z Zenkiem!

Night Mare: Cześć, Zeniu!
Zenek: Dobry, dobry... No i jak tam: podobała się czytelnikom "twoja" ostatnia recenzja?
Night Mare: (...)
Zenek: A, to my już na papierze jesteśmy? No to pozdrawiam wszystkich czytelników! Na zdrowie!
Night Mare: Ehm, no dobrze, możemy już przystąpić do wywiadu?
Zenek: Tak o suchym pysku?
(Tu dźwięk łokciowo-denkowy)
Night Mare: Teraz lepiej?
Zenek: I to jak! Wersal, mówię ci, istny Wersal! Czuć, że to za 5,50!
Night Mare: Zacznijmy więc. Jak wszyscy wiedzą, jesteś szarą eminencją branży rozrywkowej - ponoć nawet twoje wpływy wychodzą poza granice naszego kraju?
Zenek: Ano, zdarza się. Ostatnio znów mnie jacyś ajdisoftłarzy odwiedzili.
Night Mare: I?...
Zenek: Inwazja Obcych z tego wyszła. Oni jednak po jakimś czasie wrócili i powiedzieli, że beta-testerzy dziwią się, że Obcy wyglądają jak stereotypowy hitlerowiec. Ale kto by się tym przejmował...
Night Mare: Czytelników CDA zapewne interesuje, skąd bierzesz swoje niezliczone pomysły - wszak prawie codziennie wymyślasz inną fabułę!
Zenek: Ja tu całego warsztatu zdradzać nie będę - powiem tylko, że nigdy się nie rozstaję z moją kostką. A praca wygląda tak: jak wypadnie jedno oczko...

JEDNO OCZKO



...na Ziemię zlatują się potworne *kreatury z kosmosu*, pragnące tylko palić, zabijać i gwałcić. Często zamieniają ludzi w mordercze maszyny, czasem również niszczą wszystkie większe miasta. Łatwiej wtedy wytłumaczyć, że pustynia, po jakiej chodzi bohater w fabule, figuruje jako Waszyngton. Zawsze jednak pojawia się dany bohater, który walcząc samotnie musi wyplenić wszelkie zło, najczęściej za chwałę, godność i wolność Stanów Zjednoczonych, oby żyły wiecznie.

Nie wiedzieć czemu, coraz rzadziej wypada jedynka - aż podejrzewam, że moja kostka zlipniała.

Niestety prawdziwy twórca nigdzie na świecie nie zostanie doceniony, zwykle podpisuję "umowę o dzieło", w której zrzekam się praw autorskich - więc później moje imię nie figuruje na żadnej liście płac, taka dola... Ale teraz zdradzę czytelnikom prawdę, brałem udział przy produkcji ogromnej liczby gier, z czego wymienić na "dzień dobry" mogę:





Invaders - to były czasy! Nikt się nie czepiał fabuły, nikt, nigdy nie mówił, że liniowa, że nieambitna! I jakoś wszyscy byli zadowoleni. Kiedyś to były czasy, co to się porobiło...



Duke Nukem 3D - nie chwaląc się, nie tylko fabułę stworzyłem - udostępniłem im również moje zdjęcie z czasów młodości! Kiedyś to się miało muskulaturę jak trzeba, nie? Prawda, że ładnie wyglądałem? I byłem głównym bohaterem gry - szkoda tylko, że te niebieskie koszulki były takie ciasne.



UFO: Enemy Unknown - tak, tak - to też moja robota. Kiedyś to się pisało fabuły - flaszka, kartka papieru, pięć minut - i ułożone. Przylecieli, zaatakowali i już, bez dylematów moralnych!



Expendable - perełka, mówię wam, perełka! Tylko takie gry powinno się robić - napisać później fabułę - to czysta przyjemność. Wpierw chciałem ułożyć na podstawie Expendable dramat tragikomiczny, ale goście z Rage wpadli w furię no i rzuciłem kostką - wypadła jedynka...



MDK - lubię, jak moja gra zostaje okrzyknięta mianem kultowej. Nie słuchajcie ludzi, którzy mówią, że nie miała fabuły! Miała, sam ją napisałem. A pamiętacie aferę z tytułem? Tylko ja wiem, jaki był naprawdę - ale tego nie zdradzę!



Heavy Metal: FAKK2 - pamiętam... Wpadło do monopolowego kilku gości i mówią - chcemy coś dla cycastej, żeby nie przeszkadzało! Szybko! Nie tracąc więc kolejki, rzuciłem kostką i powiedziałem: inwazja. Goście mi zapłacili kupę szmalu, którą od razu skropiłem - a jak się ludziska patrzyli!

Naturalnie było ich znacznie więcej - ale sami wiecie, jak to z pamięcią bywa.

Gdy zaś wypadną...

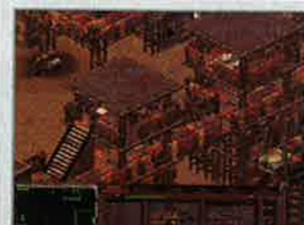
DWA OCZKA



...Laboratorium. Tłum skupionych naukowców - dziś ma być zwieńczenie długoletnich badań genetycznych; został już tylko ostatni krok: stworzenie prototypu organizmu doskonałego. Wszystko dopięto na ostatni guzik, nadchodzi wiekopomna chwila, ostatnie naciśnięcie guzika. Naciśnięcie, które zmieni oblicze świata. Już!... BUM! Wszyscy nie żyją, a wskutek *błędu naukowców* w pomiarach na terenie bazy i wkrótce całego świata - zasiedlą się mutanty, które trzeba wymordować. Znowu znajome? Tak, tak - to moja robota. Z tytułów mogę wymienić:



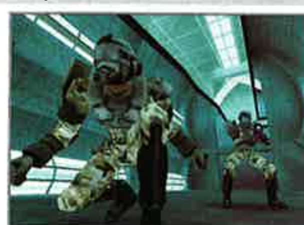
Gorky17 - tu sobie pofolgowałem. Potworami, poza wszelkimi stawonogami z Loch Ness za czypiendziesiąt, byli również dresiarze - największe mutanty spotykane dzisiaj wszędzie na ulicach, czyż nie?



Fallout - tutaj wprowadziłem drobne urozmaicenie - żeby nie było, że to tylko naukowcy się mylą. Wszak każdemu mogą się pomylić guzki - a taka pomyłka może kosztować, na przykład, katastrofę nuklearną. Che, che.



Half-Life - co ja tu będę gadał. Wszyscy znają to bardzo dobrze - żeby było ciekawiej, powiedziałem, że gość od noszenia arsenału nie będzie marinesem, ale zwykłym naukowcem. Ludzie nawet się nabrali, że ten prosty jajogłowy będzie mógł utrzymać bazookę!



ONI - no dobra, to już nie ja pisałem - gdy zaproponowałem, żeby zrobili z tego grę ostrej akcji, zrezygnowali z moich usług - ale główny pomysł (mój, a jakże!) pozostał.

Po wypadnięciu trzech oczek

TRZY OCZKA



...Lada dzień coś się stanie. Od dawna już mędrcy mówili, że światu *grozi zagłada*, że zło staje się coraz potężniejsze - nikt nie słuchał... Wszelka nadzieja opuściła już wszystkich - nieliczni wiedzą tylko, że jest jeszcze osoba, która może wszystko zmienić - Wybraniec. On to ma stawić czoło wszelkiemu złu i uratować świat.

No, po takim tekście to już każdej grze z górki. Gorzej, jak później się okazuje, że endżajnu zabrakło i robią przygodówkę zamiast strzelanki, co również się zdarza.

Arcanum - że niby co? Że erpeg, że poważny, że z wielowątkową fabułą? Taa, mówcie se dalej - ratować świat i już - żadnych udziwnień nie wprowadzałem.



Diablo - muszę przyznać, że przeżywałem wtedy regres twórczy. Więc wsadziłem diabła do podziemi - a gracz, frajer jeden, musiał do niego dojść. Jako ciekawostkę powiem, że od razu podłożyłem głos pod jedną postać. Jednak nie za bardzo im się to spodobało, bo nie brałem udziału w żadnym wątku gry - schowali mnie w niewidocznym miejscu i mało kto mnie odwiedzał. Chlip.



Najdłuższa Podróż (The Longest Journey) - no właśnie, jest i przygodówka. Dla niektórych genialna, dla innych równie ciekawa jak flaki z olejem... Po kryjomu wam zdradzę, że General dał tej grze dyszkę... Wiecie, mój projekt - poza tym, kto by się nie skusił - za ową dyszkę oferowałem setkę... 10-krotne przebicie!



Tomb Raider 4 - jak myślicie, ile razy można dawać tę samą fabułę do tej samej gry? Szukanie skarbów już mi się znudziło - więc tym razem wziąłem Larę za warkocz i kazałem jej ratować świat. Chyba jej się udało, ale nie pamiętam, co się dalej z nią działo. To pewnie przez jakieś eliksiry... Coś się kończy - chyba moja pamięć.

Pool of Radiance - na ten pomysł wpadłem po koszmarze - że nas z kolegami do monopola nie chcą wpuścić! No więc se pomyślałem, że gdyby oni mieli rację, a my bylibyśmy potworami z innych wymiarów, którzy chcą opanować całą półkę z winami, to byłby to... świetny temat na grę. No i chyba jest.

Zenek blues, czyli o fabułach słów kilka.

Gdy kostka pokaże...

CZTERY OCZKA

...Budzisz się. Nic nie pamiętasz - czy to była wczorajsza impreza, czy porwanie przez Obcych? Obie alternatywy tłumaczą ból głowy. Rozglądasz się - co to? Nic tu nie jest znajome, to miejsce w niczym nie przypomina tego, w którym dotychczas żyłeś. Wstajesz, przechodzisz kilka kroków... O! Ktoś zostawił sok pomidorowy (czytaj: apteczkę) i giwerę na podłodze! Chyba czas się zorientować w położeniu. I nade wszystko: *uciec, uciec z tej planety albo z wizji!*

Nie muszę mówić, że to kategoria dla mnie szczególna - i poparta własnymi doświadczeniami - na czym, jak na czym, ale na własnej dezorientacji to ja się znam. A gdy się człek na czymś zna, to chciałby na tym zarobić - no i wykorzystałem ten motyw w kilku swoich fabułach. Oto część z nich:



Zelda - najbardziej mnie śmieszy jak wy, pismaki, piszecie, że jakaś gra ma oryginalną fabułę, bo bohater ucieka od własnych urojeń albo światów alternatywnych. Oryginalna?! Dobre sobie - już pierwsza Zelda o tym była! A kto ją zrobił, no kto?



Another World - inny świat, inni ludzie, inne alkohole, inne kobiety... Eee, przepraszam, rozmarzyłem się.



Zax: Galaktyczny Wojownik - Zax to był gość! Leciał, spadł na obcą planetę, wyrżnął 3/4 populacji i uciekł. Czasem człowiek miałby ochotę powtórzyć ów wyczyn na własnym podwórku...



Unreal - pamiętacie? Coś takiego kiedyś miałem, gdy się obudziłem na izdebce wytrzeźwień. Dla bohatera gry byłem bardziej miłosierny - przynajmniej nie kazałem mu płacić za to, że go zamknęli...

Quake 2 - co tu dużo gadać, Carmack nigdy nie był zbyt wybredny.

Kiedy wypada...

PIĘĆ OCZEK

...*Zemsta* - to wszystko, o czym myślisz! Zabili ci ojca, matkę, psa Pongo, wszystkich na litery od e do j - i liczby 5 i 17 z ulicy Sezamkowej. I jak tu zachować spokój?



Max Payne - to były czasy... Przetaczałem się właśnie pod sklepem z tymi... no, kinami domowymi - a tam leci ten... no, brejwhart. Menel Gibson chyba. Więc se obejrzałem - "Godzina Zemsty" się to nazywało, do tego dodałem jeszcze co nieco z moich ulubionych filmów karatowych (nie wiem, ilu - nie znam się) i wyszło coś takiego "macierzystego". Artysta musi czerpać inspirację ze wszystkiego...

Rune - do Wikingów mam od dawna sentyment - od kiedy żona mi przyprawiła rogi. Postanowiłem się na niej zemścić i przelałem to na pomysł do gry za pomocą chemafor... Mantikor? Metafor? Jakoś tak - wyszła mi, w każdym razie, Rune'a. Chyba nawet nieźle.







Drakan - kiedyś widziałem piękny film - "Robin Hood". Świetnie się tam wioska paliła! Wstyd byłoby nie wykorzystać. Akurat jednym gościom jeszcze zależało, żeby w to była wmieszana kobieta, a cała gra miała być mocno baśniowa. A co to za baśń bez smoka? To i smoka dopisałem, fajnie wyszło! Kobitka latała, zabijała tych, co wyrżnęli wioskę... Ech, to było coś!

Hitman - na ten pomysł wpadłem, gdy pewnego razu obudziłem się z zanikiem pamięci. W dodatku cholernie mnie bolała głowa. Nawet nie pamiętałem, czy poprzedniego dnia piłem. Wstałem, okazało się, że jestem pod sklepem. Przejrzałem się w szybie - miałem na czole odbitą banderolę. W dodatku byłem całkiem ogolony... z drobniaków.

Gobliiins - Ili tam, ja świnia? Nie ma o czym mówić - ale jak widać, zemsta była zawsze, jest i będzie - wszak nawet Gobliiinsy nie powiedziały ostatniego słowa.

I wreszcie...

SZEŚĆ OCZEK

...Nie, nie i jeszcze raz NIE! Porozumienia między nami a Xnetoreadnifami nie będzie! Nasze *ludy walczą* od setek pokoleń - teraz czas przygotować się na decydujące starcie!

Tak, tak - wyobrażacie sobie jakąkolwiek strategię (szczególnie w czasie rzeczywistym), której tematem przewodnim nie byłaby walka między dwoma zwaśnionymi plemionami, narodami etc.? Ja nie - co więcej, nigdy nie próbowałem - skoro klientom zawsze odpowiadało to, co pisałem... A było tego od groma i trochę, oto kilka przykładów:



C&C - wiecie, jak najlepiej wymyślić nazwę dla nacji? Połóżcie kota na klawiaturze - albo stukajcie w nią po pijaku. W ten sposób powstać mogą kultowe nazwy! Jak choćby Xnetoreadnify ((c)Night Mare) albo NOD czy GDI... Wszyscy je znają - prawie nikt nie wie, że są skrótami od czegoś - i słusznie! Bo zawsze na początku wymyśla się skrót, a dopiero później rozwinięcie - tak jest ciekawiej.



Star Wars (cokolwiek) - od zawsze białe z czarnym się naparzało. Wszędzie, gdzie nie spojrzeć - nie ma dwóch tak zaciekłych wrogów. A najfajniej jest, jak jest odwrotnie... To jest: przewrotnie. Na początku wydaje się, że to białe to dobre, a później znów się człek dowiaduje, że białe jest głupie, a czarne praktyczniejsze... Ale chyba wszyscy się zgodzą z tym, że czarne przynajmniej pasuje do każdego, białe niekoniecznie.



Warcraft - tu muszę przyznać, że przy pisaniu jak zwykle niezwykle skomplikowanej fabuły pomógł mi trochę stary kumpel z lat szkolnych - niejaki J.R.R. Tolkien. W jednym się tylko nie zgodziłem - chciał nazwać tych złych "rekinami". Nie dało rady - "walenie" też nie pasowały ze względu na poprawność polityczną, więc pozostały orki - tzn. Orki...

A tu możecie wpisać DOWOLNĄ grę strategiczną. I co, czyżby pasowała do schematu? Nieeemożliwe. ;>

Night Mare: Imponujące! Ale jednocześnie nieco smutne - czy rzeczywiście nikt się nie chce wysilić na ciekawszą fabułę? Na odkrycie jakichś nowych lądów...

Zenek: Conquer?

Night Mare: Nie, nie - mówię metaforycznie. Czy nie można wpaść na naprawdę dobry pomysł...

Zenek: Jak na przykład autorzy gry Virus, w której latałeś statkiem kosmicznym po własnych plikach i zestrzeliwałeś wirusy komputerowe? W której lokacje były wytapetowane grafikami z komputera gracza, a podkład muzyczny stanowiły jego własne wave'y?

Night Mare: ...który jednocześnie został świetnie i wiekopomnie zrealizowany - chciałem powiedzieć, ale mi przerwałeś.

Zenek: No fakt, to w takim razie Virus nie pasuje, bo wad miał bardzo wiele. Ale pomysł był świetny. Szkoda, że nie mój.

Night Mare: Czyli istnieje szansa na to, że zostanie jeszcze w grach wynalezione jakieś koło? Rozrywka komputerowa może jeszcze zrobić krok milowy?

Zenek: Pewnie, że może. Ale czy chce? Podaj najbardziej znaną grę na PC - szybko i subiektywnie.

Night Mare: No... chyba Quake.

Zenek: A jaka w nim była fabuła? A jaki genialny i nowatorski pomysł? ŻADNEJ fabuły, brak nowatorstwa (poza technikaliami) - i widzisz, jaki sukces? Jak widać, nie opłaca się silić się na nowatorstwo - bo to, co jest, i tak gracze przełkną bez mrugnięcia okiem. Bo najważniejsza zawsze jest grywalność - a niestety tak to już jest, że fabuła jej pomaga, ale nie jest niezbędna. Tak długo, dopóki się to nie zmieni - producenci wciąż będą raczej zatrudniali twórców podobnych do mnie, aniżeli płacili krocie uznanym pisarzom.

Night Mare: Uhm. Nie wiem, czy wiesz, ale Twoje wypowiedzi robią się coraz bardziej zrozumiałe i elokwentne - nie poznaję kolegi!

Zenek: Masz rację. Pewnie dlatego, że trzeźwieję - a to w tym fachu nie jest mile widziane. Kolejkę?

Night Mare: Jeśli stawiasz...

Zenek: Jasne, właśnie dostałem tantiemy za Serious Sama.

KOMPUTEROWCEM BYĆ

Motto: "Albowiem powiadam Wam, prędzej biedny zje śniadanie w MacDonaldzie, niźli bogaty konsument zostanie komputerowcem..." Qualis [2.13]

Lektura internetowych list dyskusyjnych bywa bardzo pouczająca. Dyskutanci nie błyszczą zazwyczaj li tylko suchą wiedzą techniczną, ale często soczystą i barwną życiową mądrością. Głupoty i chamstwa - rzecz jasna - nie brakuje, lecz jest ona szybko i solidarnie dyscyplinowana (przepastne czeluście słodkich killfile'ów). Niepokojąca jest jedna rzecz - nagminne naruszanie etykiety przez większość użytkowników dużych, bogatych (o grach, kartach graficznych, sprzęcie), zachodnich list dyskusyjnych. Poprawne cytowanie jest zazwyczaj zupełnie ignorowane, co owocuje wielgachnymi listami zawierającymi kilka poprzednich wypowiedzi, podpiętych pod mizerną odpowiedź dyskutanta. Rzecz szalenie charakterystyczna - na listach poświęconych komputerom 8- i 16-bitowym (Amiga, Atari małe i duże, ZX, CPC, Commodore) wszystko odbywa się zgodnie z dawnymi regułami. Jakby fascynaci antyków byli bardziej świadomymi użytkownikami komputerów. I coś w tym jest, tylko posiadacz komputera o pojemności pamięci 48 KB, jest w stanie pojąć sens poprawnego cytowania. A może to tylko większy staż użytkownika? Lecz nie o tym chciałem pisać. Chociaż w zasadzie temat ignorowania etykiety leży blisko treści pytania, które chciałem zadać - kim jest komputerowiec? Czy li tylko użytkownikiem komputera, czy też... kimś więcej...? Zagadnienie to poruszono na liście dyskusyjnej, która dotyczy gier komputerowych, jakiś czas temu. Padło wiele ciekawych wypowiedzi, lecz żadna, moim skromnym zdaniem, nie trafia sedna.

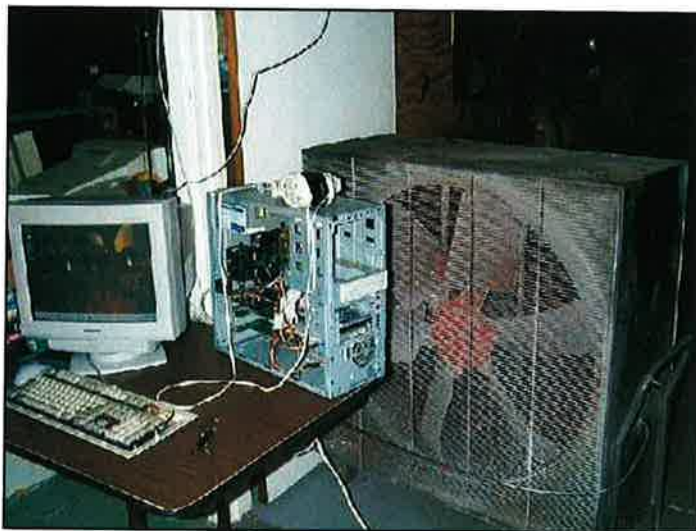
Komputerowiec ma jedną charakterystyczną cechę. Tylko jedną. Nie jest nią wiedza na temat sprzętu, nie jest nią stopień fachowości. Nie każdy fachowiec (informatyk, programista, administrator) jest bowiem komputerowcem. I nie każdy laik NIE może być komputerowcem. Nie jest nią także dziedzina pracy - gry, sieci czy programowanie. Nie jest nią wyznawany system operacyjny (*nix, win czy cokolwiek innego). Nie jest nią także rodzaj posiadanego sprzętu - PC, konsola, stacja Solaris - i co tam kto chce jeszcze. Wyznacznikiem bycia komputerowcem nie jest także czas spędzany przy urządzeniu - może to być 1 sekunda dziennie, jak i 24 godziny na dobę. Wszystkie te cechy są li tylko akcydentalne i nie decydują o niczym. Zatem - kim jest komputerowiec???

Sprawa jest prosta - istnieje stary test-pytanie, które pozwala jasno określić, czy jest się komputerowcem, czy też nie. Test ów jest uniwersalny. Prywatnie nazwałem go "Gestem Zakochanego po Uszy". Oto on w pełnym brzmieniu:

Jeżeli w domu nie masz nic do jedzenia, jeżeli chodzisz w starych łachach, jeżeli twoje tapety dawno wżarły się w tynk i gdy twój dezodorant łatwo pomylić z środkiem do czyszczenia muszli klozetowych, jeżeli jest zima, a ty marzniesz w cienkiej kurteczce - ORAZ - jeżeli właśnie otrzymałeś wypłatę, kasę, pieniądze - I jeżeli jesteś człowiekiem rozsądnym - jak też dobrze wiesz, co powinieneś kupić - I ŚWIADOMIE unikasz wszelkich sklepów komputerowych - ALE - jakimś niepojętym zbiegiem okoliczności znalazłeś się w jednym z nich - I ROBISZ TO - tzn. kupujesz coś do komputera i cieszysz się jak dziecko, mając głęboko w poważaniu brak jedzenia w domu, łachy, cienką kurteczkę, tani dezodorant i całą masę innych rzeczy - TO WTEDY I LI TYLKO WTEDY możesz nazwać siebie komputerowcem. Kropka.

Można zmienić słowo "komputer" na książki, znaczki pocztowe, rybki, komiksy - na cokolwiek innego. Ważne jest sedno, jądro nieracjonalności i apoteoza braku rozsądku - naszą radość powoduje to coś - komputer - dla którego świadomie ignorujemy "mniej ważne" sprawy, uważane przez większość społeczeństwa za niezbywalne. Komputerowiec nie nadaje się na ojca rodziny (chyba że utrzymuje go żona). Nie nadaje się na normalnego konsumenta - bowiem ma klapki na oczkach i raczej wyda ostatnią złotówkę na nową kartę muzyczną niż na najnowszą wersję magnetowidu. Nie nadaje się na kompana do imprez, ponieważ woli upłynnić pieniądze na nowy procesor niż na "seksowny" sześciopak piwa. W tym szaleństwie mieści się cała gama odcieni i odmian komputerowych maniaków.

I tak gracze spłukują się na nowe gry, nowe karty graficzne i procesory. Programiści wydają fortuny na nowe książki, nowe dyski twarde. *Niksowcy bankrutują na starych maszynach, które kupują całymi tonami, aby stawiać na nich małe sieci. Niektórzy mają fiksacje na punkcie swojej płyty głównej - dozbrajają ją w niezdrowe przejściówki, które pozwalają staruszce działać z 2 GHz procem (a na ścianie obok, w ładnej ramce, wisi wyciąg z instrukcji obsługi, informujący uprzejmie, że "nasza płyta jest zdolna obsłużyć procesory do szybkości 300 MHz...). Maniacy grafiki wydają ciężkie pieniądze na kartę graficzną hi-top, która i tak za pół roku będzie low-bottom-end-class... Wszyscy ci wariaci na punkcie mp3 - kupujący dodatkowe kontrolery po to, by podłączyć kolejne mamucie dyski 60 GB, 80 GB, 120 GB, a... właśnie się ukazał 200 GB - hurra! Specyficzną podgrupę stanowią osoby, które lubią archiwizować. Droga nagrywarka CDR, drogie płytki (bo i dane ważne) i nieustanny przymus archiwizacji - wczorajszy stan na twardym, dzisiejszy stan na twardym, stan przed pół roku, kopia kopii stanu z przedwczoraj, no i rzecz jasna, co najmniej dwie, trzy równoległe kopie kopii z kopii kopii kopii z kopii (wiadomo - ważne dane...).



Długo i soczyście by można wymieniać wszystkie dziwactwa komputerowców. Rdzeń, jak już wiemy, jest wspólny - swoisty mentalno-finansowy "wąż w kieszeni" na wszystko z wyjątkiem - Komputera. Jako iż cecha ta wyraża się w sposób szalenie indywidualny, nic więcej ich nie łączy. Natomiast różnią się wszystkim - od wiedzy, przez sprzęt, po zainteresowania/zastosowania. Dwóch takich, spotkawszy się na ulicy, nawet nie mrugnie przyjaźnie do siebie okiem. Wręcz przeciwnie, w sklepie komputerowym łypią na siebie wrogo (idiota... kupuje kartę graficzną zamiast proca... lama - po co mu ten proc, skoro przy jego karcie graficznej...). Ale mimo wszystkich różnic, odcieni, smaków, fobii, wszyscy są z tej samej planety pt. "Hej! Jesteśmy Nienormalni, Nieracjonalni i Ogólnie Mamy Jedną Ideę - Nasz Komputer - małą strukturę krzemu, którą pracowicie obudowaliśmy radosnym Szaleństwem". Czyż nie brzmi to romantycznie...?

Wracając na koniec do początku tekstu - granica między Szaleństwem a Zwykłą Konsumpcją leży w proporcjach. Na zachodzie komputer hi-top jest tańszy niż u nas; grupa ludzi, która może sobie na niego pozwolić, także jest liczniejsza. "Komputerowość" w sensie bycia komputerowcem traci zatem ów posmak niemożliwości, wyrzeczenia, nieracjonalności, słowem pewnego szaleństwa, które tkwi w konieczności dokonania wyboru między poziomem życia a zaspokajaniem komputerowej żądzy. Ot, bogaty świat banalnego dostępu do wszelkich dóbr ziemskich zabija radosną partyzantkę finansową. Stąd być może wyraźnie różnice w mentalności uczestników dyskusji widoczne pomiędzy "dużymi" listami dotyczącymi popularnego sprzętu, a "małymi", lokalnymi. Dla jednych komputer to tylko sprzęt, jakich wiele, dla drugich coś więcej, coś o wiele, wiele więcej...



Śmieszku warte

Witam w kolejnej edycji działu, którego jedynym celem jest dostarczenie wam chwili rozrywki.

Przypominam, że publikowane tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo wyszperane przez nas w zakamarkach Sieci. Miłej zabawy.

Komputer prawdziwego mężczyzny

Po pierwsze, musi być wielki. Bo co to za narzędzie, jeżeli nie wzbudza pożądania innych osobników tej samej płci? Kobiety robią sobie makijaż, kupują drogie ubrania, podrywają bogatych facetów tylko po to, aby pokazać się innym. A czym chwalić mamy się my?! Kiedyś wzbudzano zazdrość innych władzą i wpływami. Szybko te czasy minęły, gdyż teraz władzę może mieć każdy (o ile ma gadane:-)), nawet elektryk... Potem szpanowano fryzurami na brylantynę i szybkimi samochodami. A cóż ma zrobić taki biedny mężczyzna w XXI wieku? Szybkie samochody już nie przyciągają zawistnych spojrzeń. Pozostają nam tylko komputery...

Po drugie, komputer nie może być zbyt pstrokaty ani cukierkowy. Przecież żaden szanujący się macho nie będzie siedział przy komputerze, który wygląda, jakby został ukradziony z domu Barbie! Poza tym oczy mężczyzny nie są przyzwyczajone do zbyt jaskrawych barw i dłuższe przebywanie w ich otoczeniu grozi ślepotą:-). Dlatego komputer prawdziwego mężczyzny powinien być utrzymany w czarnej, ew. granatowej tonacji (oczywiście metalik!). Raz, że tak nie zmęczy, dwa, że brudu tak nie widać (chociaż kurz widać, ale kto by się tam nim przejmował :-).

Po trzecie, musi mieć duży monitor. Niby oczywiste, bo jak tu oglądać mecz, wyścigi monster trucków albo walkę bokserską na 14-calowym monitorku?! Przecież to nie przystoi... Poza tym wrażenia estetyczne nikłe, bo i szczegółów w rozjeżdżanych wrakach nie uświadczymy ani nie dojrzymy rozwalonego łuku brwiowego Mike'a Tysona. Czyli po co to oglądać?! (Oczywiście zakładam, że komputer prawdziwego mężczyzny powinien zawierać tuner radiowo-telewizyjny, abyśmy nie musieli dzielić uwagi pomiędzy transmisję meczu i ważny kontrakt handlowy.)

Po czwarte, komputer musi mieć wbudowaną podstawkę pod puszkę z piwem! Powiem więcej, ta podstawka powinna być już fabrycznie montowana we wszystkich firmach zajmujących się sprzętem komputerowym! Ba, nawet norma ISO powinna zawierać w swojej specyfikacji tę właśnie podstawkę. Przecież to jest jeden z najważniejszych (jeżeli nie najważniejszy) warunków bezpieczeństwa, higieny pracy i komfortu w jej trakcie. Aha, i jeszcze jedno, każda płyta główna powinna mieć dodatkowe złącze PCI na zamontowanie puszki piwa! To jest moje żądanie!

Po piąte, komputer prawdziwego mężczyzny powinien mieć własną kanapę lub skórzany fotel. Wszak wiadomo, że od odpowiedniego ułożenia ciała podczas pracy wiele zależy. A jakieś plastikowe badziewie tylko źle wpływa na samopoczucie...

Po szóste, musi mieć chromowane zderzaki. To wpływa bardzo korzystnie na współczynnik zazdrości, ale nie tylko. Przecież od zderzaków zależy bezpieczeństwo pracującego lub grającego! Przecież, jeżeli osiągnie się prędkość wyświetlania obrazu rzędu 70 fps i nie zdąży się w odpowiednim momencie zahamować - śmierć na miejscu. A ze zderzakami bezpieczniej i już!

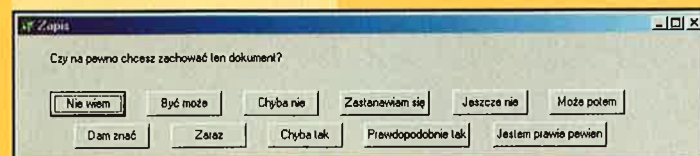
Po siódme, koniecznie musi mieć 200- lub więcej watowe głośniki! To zapewnia jeszcze większy komfort psychiczny i fizyczny. Nic tak nie stawia na nogi jak sączący się z głośników studecybelowy hałas. To po prostu trzeba przeżyć samemu!

Po ósme, komputer musi mieć podwójną lub nawet potrójną rurę wydechową. Przecież jakoś trzeba się pozbywać spalin gromadzących się wewnątrz naszego potwora. A poza tym taka rura znowu dobrze wpływa na współczynnik zazdrości innych mężczyzn.

Po dziewiąte (o tym miałem wspomnieć wcześniej, ale zapomniałem:-)), na pewno nie może być dieslem. Taki silnik nie zapewnia odpowiedniej mocy przerobowej, a zimą zamarza, co przy częstym pozbywaniu się nas z domu może mieć niebagatelne znaczenie. Oczywiście taki silnik ma swoje plusy (niska cena paliwa), ale dla nas liczy się teraz silnik spalinowy. Najlepiej ze sprężarką i na paliwo wysokooktanowe. Tylko to zapewni nam szybkość i komfort pracy!

Po dziesiąte, musi mieć spoilery. Bez tego ani rusz. A na pewno nie chcielibyście patrzeć, jak wasz stalowy potwór przegrywa wyścig z Kowalskim spod czwórki!!!

Po jedenaste, materiały. To logiczne, że komputer nie może być wykonany z jakichś tanich stopów ani z tworzyw sztucznych. Przy osiąganych przez niego prędkościach (rzędu 150 fps) po prostu rozleciałby się na kawałki. Więc gdy kobieta zacznie narzekać na wysokie rachunki za rozbudowę sprzętu, powiedzcie, że to dla waszego bezpieczeństwa. Nie ma mowy o sztucznych materiałach na obicia fotela lub kanapy! Muszą być to w pełni naturalne substraty.



I wreszcie po dwunaste, nie może, zaznaczam, nie może być inteligentniejszy od nas! To źle wpływa na samoocenę, gdy nasz ukochany sprzęt przewyższa nas pod wszystkimi względami. Więc opracowywana teraz AI nie ma prawa bytu w naszym wymarzonym komputerze.

Jak widzicie, te wymagania nie są wcale aż tak wygórowane. Przecież taki komputer o wiele łatwiej wyprodukować niż na przykład taki iMac, z masą bajerów, lampek, przełączników i innego niepotrzebnego sprzętu. A i koszty są porównywalne. Dlaczego więc producenci odchodzą od podstawowych potrzeb mężczyzn siedzących przed komputerem?! Nie wiem. Przecież kobiety nie są wcale liczniej reprezentowane w naszym podgatunku, a mają o wiele większe wpływy. A wcale kobiety nie projektowały tych "landryneczków"... Więc kto jest odpowiedzialny za pogłębiający się kryzys męskiego społeczeństwa? No kto? Nie będę już marnował waszego cennego czasu. Powoli będę kończył.

Mam nadzieję, że tym oto artykułem przybliżyłem wam niedolę męskich istot w naszym nietolerancyjnym społeczeństwie. Mam także nadzieję, że komuś leży na sercu nasza sprawa.

Dla nabywców piratów :)

Oto kilka cytatów z gier "spolszczonych" przez tzw. "stadionowych ekspertów".

"Gdyby nie opancerzowanie, ty byś się już dawno zagiąłeś".

"Nie ma potrzeby żeby z tego się korzystać. Głównym jest pokój na górnym piętrze".

"Pod wskaźnikiem opancerzowania się znajduję cos nowego. Jest to detektor szumu. Jeśli ty za dużo się rozbarężysz, on ci to pokaże".

Najlepsze Na Świecie Ciasto Owocowe

Składniki:
- 1 kostka masła
- 2 szklanka cukru
- 1 łyżeczka soli
- 4 jajka
- 1 szklanka suszonych owoców
- 1 szklanka orzechów
- sok cytrynowy
- proszek do pieczenia
- butelka whisky (może być 0,75 l)

Sposób przygotowania:

Przed rozpoczęciem mieszania składników sprawdź, czy whisky jest dobrej jakości. Dobra... prawda? Przygotuj teraz dużą miskę, szklankę itp. utensylia kuchenne. Sprawdź, czy na pewno whisky jest taka jak trzeba - by być tego pewnym, nalej jedną szklankę i wypij tak szybko, jak to tylko możliwe.

Przy użyciu miksera elektrycznego ubij kostkę masła na puszystą masę, dodaj łyżeszke sukru i ubjaj dalej. W miedzyszasie zprawdź czy wisky jest na pewno taka jak czeba, bo może zwieczała. Najlepiej sklaneczką.

Otfórz druga butelkie jeźli czeba. Wszuś do mniski dwa jajki, obje szlanki z owosami i upijaj je mikserem. Sprawś jakoź wiski żepy pootem gośie nie mufili sze jest trójnoca. Wszuś do miszki szyśką sul jaka masz w domu czy so tam masz szysko jedno so, f sumje fsale nie nie ma snaszenia so fszuśisz! Fypij skok sytrynnmowy.

Fymjeszaj fszysko z oszehami i sukrem fszystko jedno i frzudź monki ile tam masz fdomu, osmaruj piesyk masem i wyklej siasto na plache piesyka, usaw ko na 350 stofni, saaaamknij źwiszki.

Sprawś jakoś fiski sostanej ot pieszenia siasta i iś spaaaśźźź...

Teksty uczniów

* Korzenie żaby sięgają aż do Egiptu.
* Używanie podpasek utrudnia młodym dziewczętom prawidłowe oddychanie.
* •ródłami mineralnymi nazywamy te źródła, w których rozpuszczona jest sól, cukier, mleko i inne lekarstwa.
* W zimie należy dokarmiać leśne zwierzęta, aby były smaczne na wiosnę.
* Człowiek rozmnaża się nie przez pączkowanie, tylko przyjemniej.
* U mrówki wyróżniamy nóżki, brzuszki, rożki itd.
* Wiewiórka żywi się orzechami bardzo twardymi, bo gdyby nie jadła twardego pożywienia, toby jej zarosła paszcza.
* Małpa od człowieka rożni się tym, że klatka piersiowa zwisa jej na brzuchu.

Kiedyś to było śmieszne

Trzech w kloszaidów żebrze w Nowym Jorku. Jeden na swoim kubku napisał "beg" [żebrak] i zebrał 10 baksów w ciągu jednego dnia. Drugi ozdobił swoje naczynie napisem, 'beg.com" i po jednym dniu miał kilka tysięcy dolarów. Byli nawet tacy, co chcieli kupić jego akcje na giełdzie. Trzeci wybrał napis "eBeg". Zarówno IBM, jak i HP wydelegowały swoich wiceprezesów do rozmów z nim na temat strategicznego aliansu i zaoferowały bezpłatny sprzęt i profesjonalny konsulting, podczas gdy Larry Ellison pospieszył z telewizyjnym przesłaniem, że eBeg w 95% wykorzystuje technologię Oracle. Firma i2 niezwłocznie zaanonsowała begTrade-Matrix, portal typu business-to-business, oferujący integrację łańcucha dostaw dla społeczności żebraków.

Komentarz: jak to się z łezką w oku teraz czyta, w dołku. Dzisiaj "beg.com" zebrałby parę centów, a "eBeg" miałby czterdzieści spraw w sądzie od zawiedzionych inwestorów...

Hiperżycie

Jak wiadomo, ciężko się żyje w dzisiejszych czasach. Pasa trza zaciskać coraz bardziej. Ale jest na to sposób. Mowa będzie o tym, jak przemieszkać kilkanaście dni (rekord Józka wynosi 13 dni, 7 godzin i 16 minut) w supermarkecie, krainie miodem i mlekiem płynącej (nie tylko). Na naszym wspaniałym polskim rynku istnieją, już od kilku lat, supermarkety. Jak wiadomo, typowy hipermarket jest czynny 24 godziny na dobę, więc możemy, teoretycznie, robić wiecznie zakupy i wiecznie testować, co można tam kupić.

Prowadzone są badania nad dostosowaniem metod do innych supermarketów (nie czynnych całą dobę). Problemem jest przeżycie nocy tak, aby uprzednio nie być wyrzuconym ze sklepu. Jak na razie brane są pod uwagę: udawanie mrożonki (można się nabawić odmrożeń), wykopanie dziury i udawanie szczura (najpierw należy się zaprzyjaźnić z lokalnymi szczurami, lecz uwaga - możliwe zatrucia dróg oddechowych w czasie deratyzacji), przebranie się za jakiś artykuł gospodarstwa domowego typu pralka, kuchenka (możliwy zakup przez jednego z klientów).

Przed wybraniem się do sklepu nie czynimy szczególnych przygotowań - wszystko, co potrzebne, jest na miejscu. Ubiór należy założyć przeciętny i nierzucający się w oczy. Nie zabieramy ze sobą wózka!

Bierzemy, dla niepoznaki, co najwyżej mały koszyk; wózek jest za duży i może nam się nie zmieścić do namiotu (o tym później). Po przekroczeniu magicznej granicy barierek rozpoczyna się dla nas prawdziwy raj. Najpierw wyszukujemy jakieś miejsce noclegu (żeby później się tym nie fatygować). Może to być jakiś materac. Pościel łatwo znaleźć, na pewno jest niedaleko, spece od sprzedawania już o tym pomyśleli (jak kupimy materac, to i może pościel). Kiedy nam się chce spać, po prostu kierujemy się w stronę naszego materaca i śpimy. Zaczepiani przez personel mówimy, że chcemy jeszcze trochę potestować ten materac. Jeżeli materac się wybrudzi, wymieniamy go na nowy, to samo możemy zrobić z pościelą.

Dla tych, których gryzie sumienie, że żyją zbyt komfortowo - można pościel uprać samemu. Zdobywamy proszek - niektóre opakowania bywają rozerwane; okazyjnie można skorzystać z różnych promocji lub pożyczyć sobie proszek, jaki nam się podoba, z działu pralniczego. Do tego pożyczamy sobie miskę z działu łazienkowego i wodę (najlepiej niegazowana) ze spożywczego. Wodę możemy podgrzać na palniku i butli gazowej, którą możemy też pożyczyć, jednak jest to dodatkowy kłopot, a dzisiejsze proszki znakomicie piorą również w niskich temperaturach. Piorąc możemy wzbudzić podejrzenie, więc z naszą miską udajemy się do przebieralni, zabierając po drodze parę ubrań dla niepoznaki. Po skończonym praniu możemy zostawić miskę - ktoś pomyśli, że zostawiła ją sprzątaczka.

W ten sposób możemy również prać rzeczy codziennego użytku (o ile nie korzystamy z tych dostępnych w sklepie). Innym sposobem na odpoczynek, bardziej dyskretnym i ogólnie lepszym, jest namiot. Takowe bywają sezonowo rozstawiane na terenie sklepu. W takim namiocie możemy przechowywać wiele cennych (pożyczonych, osobistych) rzeczy. Do środka możemy zabrać też materac. Gdy brak namiotu, możemy spróbować zbudować własną ekspozycję letnią, jednak po kilku dniach (zanim obsługa się zorientuje) może ona zostać zdemontowana.

Jedzenia mamy pod dostatkiem. Kiełbasy, lody, świeży chleb, owoce z najdalszych krajów świata, warzywa - dosłownie wszystko. Nie należy się jednak zbytnio objadać - może się to skończyć niestrawnością (uwaga - należy kontrolować datę przydatności do spożycia, sprzedawane produkty często bywają bowiem przeterminowane). Możemy kontrolować swoją masę ciała na pożyczonej wadze (jeżeli mamy duży namiot, możemy ją sobie tam zostawić). Badania pokazują ogólny wzrost masy ciała (pomimo jeżdżenia na hulajnodze i korzystania z lokalnej siłowni, o czym później) ochotników biorących udział w naszym eksperymencie.



Rozrywki mamy pod dostatkiem. Często dostępne są zestawy z kinem domowym, telewizja zwykła, kablowa, wideo (kasety możemy pożyczyć). Wolny czas możemy również spędzać na ćwiczeniach na sprzętach do siłowni, które są rozstawione w dziale sportowym. Aby szybciej poruszać się po sklepie, warto skorzystać z pożyczonej hulajnogi lub pożyczonych rolek (wrotek). Można też siedzieć w swoim namiocie i śmiać się z ludzi, jak robią zakupy (szczególnie przed świętami).

Jeżeli chodzi o potrzeby fizjologiczne, to wychodzimy ze sklepu i idziemy do WC. Możemy się tam umyć i załatwić swoje potrzeby. Mydło jest na miejscu. Ponieważ z wyniesieniem pożyczonego szamponu może być problem, korzystamy z promocji (kilkakrotnie, na zapas). Tutaj jednak pojawia się naczelny problem - brak wanny lub prysznica. Mimo iż czasem te przedmioty można znaleźć na sklepie, to - po pierwsze - wanna stanowczo nie zmieści się nam do namiotu (podobnie jak prysznic), po drugie - zimna woda - i po trzecie - nawet jeżeli lubimy kąpiel w zimnej wodzie, to nie mamy co ze zużytą wodą zrobić. W związku z tym nie mamy się gdzie dokładnie umyć. Powoduje to, że po kilkunastu dniach, nawet używając najlepszych pożyczonych dezodorantów, zaczynamy brzydko. Umożliwia to łatwiejsze zlokalizowanie nas przez personel i ochronę (śmierdząc możemy obniżać morale kupujących, którzy pod wpływem odoru mogą kupić mniej, przez co sklep traci). Niepobity rekord należy do Józka (13 dni, 7 godzin i 16 minut).

Środki ostrożności. Ponieważ sklep jest czynny 24 godziny na dobę, przewija się przezeń bardzo dużo personelu (opracowujemy wzór na prawdopodobieństwo spotkania 2 razy tego samego gościa z obsługi), więc trudno będzie im nas zapamiętać, jeżeli tylko przeciętnie wyglądamy. Warto zmieniać ubranie co kilkanaście godzin; uwaga, aby klips zabezpieczający nie wystawał nam z rękawa (lub nogawki). Szczególną uwagę należy zwrócić na tajniaków z ochrony przebranych za normalnych kupujących; łatwo ich wykryć, gdyż błąkają się po sklepie, nic nie kupując. Warto mieć drugi namiot (fake), aby zgubić trop, jeżeli taki tajniak zacznie nas śledzić. Jeżeli ktoś zaczyna zadawać pytania, tłumaczymy, że tylko próbujemy używanych produktów (co do namiotu, mówimy, że chcemy oddać atmosferę własnego domu celem wierniejszego odzwierciedlenia wrażeń).

Jeżeli chodzi o pożyczone jedzenie czy inne dobra zbywalne, to mówimy, że zapłacimy za nie później (tu duże ryzyko, że możemy stracić sporo gotówki - prosimy o szczególną ostrożność), tymczasem udajemy się do fałszywego namiotu celem zmylenia tropu. Jeżeli zacznie nas ścigać ochrona, możemy się przebrać za jednego z nich (pożyczamy parę ubrań). Uwaga, aby w takim ubraniu nie opuszczać terenu sklepu - bramki ochronne.

To tyle naszych rad. Życzymy powodzenia i czekamy na wasze spostrzeżenia.

CDA



Podkręcamy [?!] mIRC

■ Raziel

Chyba każdy komputerowiec słyszał o czymś takim jak overclocking procesorów czy kart graficznych. Niektórzy mówią też o podkręcaniu, a właściwie dokręcaniu, śrubek obudowy, co podobno wzmacnia konstrukcję tegoż pudła. My jednak zajmiemy się czymś poważniejszym - podkręcimy sam mIRC, aby stał się jeszcze bardziej funkcjonalny niż dotychczas.

Jak tego dokonamy? Na pewno nie za pomocą śrubokręta. Potrzebny nam będzie jedynie czysty mIRC i równie czysta klawiatura. Jako że nie widzieliśmy się kilka dobrych miesięcy, przyszła pora nadrobić zaległości. Więc zaczynamy!

SKRÓTY KLAWISZOWE

Oprócz tego, że mIRC posiada standardowo wbudowane skróty klawiszowe, takie jak [F1] - help, [lewy Aalt+Z] - zamykanie okna, [lewy Alt+K] - ustawienia kolorów itd., umożliwia nam dodawanie własnych skrótów. Wszystko wpisujemy w zakładce ALIASES:

```
/F1 echo [F1]
/cF1 echo [ctrl+F1]
/sF1 echo [shift+F1]
```

Teraz wciśnijcie po kolei: [F1], [Ctrl+F1] i [Shift+F1]. Tym sposobem w aktywnym oknie pojawiają się nazwy klawiszy, które wciskamy. Skróty klawiszowe są bardzo przydatne do wywoływania stale powtarzających się czynności, np. włączania quizu, zakładania flag +nt na nowym kanale itp.

4 x KICK

Czasami jesteśmy zmuszeni wyrzucić z kanału kilku userów. Zamiast wpisywać po kolei: /kick user1, /kick user2 itd. możemy użyć polecenia:

```
/quote kick #kanal
user1,user2,user3,user4 :powód
```

W ten sposób wyślemy prośbę o kopniaka bezpośrednio do serwera IRC, z pominięciem mIRC-a. Serwer w jednej chwili wyrzuci z kanału wszystkie (maksymalnie cztery) podane nicki. Całość możemy sobie dodatkowo ułatwić, modyfikując zakładkę POPUPS ([lewy Alt+P]). W menu "View" u góry okienka zaznaczamy opcję "Nickname list". Teraz odszukujemy następującą linijkę:

```
.Kick:/kick # $$1
```

...i zamieniamy ją na:

```
.Kick:/.quote kick # $$snick(#,1) $+ ,
$+ $snick(#,2) $+ , $+ $snick(#,3)
$+ , $+ $snick(#,4)
```

Odszukujemy też:

```
..Kick (why):/kick # $$1 $$?="Re-
ason:"
```

...i zamiast niej wstukujemy:

```
.Kick (why):/.quote kick # $$snick(#,1)
$+ , $+ $snick(#,2) $+ , $+
$snick(#,3) $+ , $+ $snick(#,4) : $+
$$?="Reason:"
```

Tym sposobem jesteśmy w stanie wyrzucić z kanału aż czterech userów jednocześnie. Jak się jednak okazuje, nie jest to maksimum, jakie można z serwera wycisnąć. Stosując odpowiednią kombinację poleceń możemy wykopać w jednej chwili aż sześć osób, a zaopować/zdeopować pięć. Sposobu tego jednak nie podam z prostej przyczyny - wiem, że wśród czytelników znalazłaby się spora grupka, która wiedzę tę wykorzystałaby do uprzykrzania życia innym userom. A teraz krótki opis nowych elementów skryptu, czyli...

OBJAŚNIENIE:

/quote <tekst> - wysyła określony ciąg znaków bezpośrednio do serwera IRC. Oprócz parametrów kick i mode możemy też użyć: privmsg, nick, notice, join, quit, part, topic, invite, away i wiele innych (ich wykaz można uzyskać wpisując: /quote help).

$snick(#kanal,n) - zwraca nazwę n-tego nicka zaznaczonego na liście użytkowników kanału. Jeśli pod n podstawimy zero, zwróci nam całkowitą liczbę zaznaczonych nicków.

FLOOD PROTECTION

mIRC posiada wbudowaną opcję ochrony przed floodem. Działa ona w ten sposób, że zapobiega wysyłaniu do serwera nadmiernej ilości tekstu, co niezabezpieczone kończy się z reguły excess floodem, czyli zerwaniem połączenia. Zabezpieczenie to włączamy poleceniem:

/flood [on|off|clear] <bajty> <liczba linii> <liczba wiadomości> <czas>

...gdzie:

<bajty> - liczba bajtów wysłanych do serwera, po których włącza się flood protection (mIRC zaprzestaje dalszego wysyłania).

<liczba linii> - maksymalna liczba linii tekstu czekających na wysłanie do serwera.

<liczba wiadomości> - maksymalna liczba wiadomości oczekujących na wysłanie do jednego usera.

<czas> - czas (w sekundach), na jaki zostaje zignorowany użytkownik, który powodował floodowanie (np. poprzez wysyłanie do nas wszelkiego rodzaju CTCP, na które automatycznie odpowiadamy).

Jednak tego typu protekcja nie potrafi kopać ludzi, którzy floodują bezpośrednio na kanale (np. wysyłają kilka linijek typu: "zapraszam na #jakis_kanal"). Sprawę rozwiązuje ten oto skrypt:

```
[do zakł. ALIASES]
/fprot {
 if ($3) {
  set %fchan $1
  set %ftime $2
  set %famount $3
 }
 else { unset %flood.* | unset
%fchan | unset %ftime | unset %fa-
mount }
}

[do zakł. REMOTE]
on 1:TEXT:*:%fchan:{
 if (!$timer(. $+ $chan $+ . $+
$nick)) {
  .timer. $+ $chan $+ . $+ $nick 1
%ftime unset %flood. $+ $chan $+
. $+ $nick
  set %flood. $+ $chan $+ . $+
$nick 1
 }
 else {
  inc %flood. $+ $chan $+ . $+
$nick
  if (%flood. [ $+ [ $chan ] ] [ $+ [
. ] ] [ $+ [ $nick ] ] == %famount) {
   if ($nick !isop $chan) && ($me
isop $chan) kick $chan $nick flood
   .timer. $+ $chan $+ . $+ $nick
off
   unset %flood. $+ $chan $+ . $+
$nick
  }
 }
}
```

OBJAŚNIENIE:

/timer[n/nazwa] [-ceomh] [godzina] <powtórzenia> <przerwa> <czynność> - włącza timer, który będzie wykonywał daną <czynność> z określoną częstotliwością, np.

/timeraway 0 60 amsg Raziel jest away [szkola...] - włącza timer o nazwie "away", co minutę wysyłający tekst "Raziel jest away [szkola...]" na wszystkie kanały, na których obecnie jesteś. Liczba powtórzeń zdefiniowana jako 0 oznacza, że mIRC będzie tę czynność powtarzał, aż wyłączysz timer (polecenie: /timeraway off).

Dodatkowo można zdefiniować [godzinę], o której timer ma się włączyć (format: gg:mm), lub zamienić jednostkę mierzenia <przerw> na milisekundy (1000 ms = 1 s) poprzez parametry -mh.

$timer(nazwa) - zwraca numer ID podanego timera.

if ($3) { polecenie } - polecenie wykonywane jest, gdy $3 ma jakąś wartość.

if (!$3) { polecenie } - j.w., lecz polecenie wykonywane jest, gdy $3 NIE ma żadnej wartości.

Jak to działa? Otóż najpierw za pomocą komendy /fprot definiujemy parametry skryptu: **/fprot <#kanał[y]> <czas> <liczba>** np. /fprot #kanal1,#kanal2 20 4 - kopie każdego, kto na kanale #kanal1 lub #kanal2 odezwie się 4 razy w ciągu 20 sekund.

...i skrypt już działa. Przypominam, że kanały wypisujemy po przecinku i NIE oddzielamy ich spacją! Jeśli chcemy wyłączyć ochronę przed floodem, wpisujemy samo /fprot.

POWITANIA

Dzięki mIRC-owi w bardzo prosty sposób możemy stworzyć automatyczne powitania userów wchodzących na kanał. Wystarczy tych oto kilka linijek kodu:

```
on 1:JOIN:#kanal1,#kanal2:{
 if ($address($nick,0) == *!ra-
ziel@widzial.jak.Malysz.robil.hops.pl)
 {
  msg $chan Witaj Raziel!
  mode $chan +o $nick
 }
 elseif ($address($nick,2) ==
```

```
*!*@pc47.wroclaw.sdi.tpnet.pl)
mode $chan +v $nick
  else notice $nick Witaj $nick na naszym kanale $chan $+ !
}
```

OBJAŚNIENIE:
$address(user,n) - zwraca IRC-owy adres usera według podanego wzoru n. Pod n możemy podstawić:
0: *!user@host.domain
1: *!*user@host.domain
2: *!*@host.domain
3: *!*user@*.domain
4: *!*@*.domain
5: nick!user@host.domain
6: nick!*user@host.domain
7: nick!*@host.domain
8: nick!*user@*.domain
9: nick!*@*.domain

Dzięki temu, że mamy aż dziesięć typów masek do wyboru, możemy dokładnie zdefiniować, o których userów nam chodzi. Możemy np. dać autovoice dla całej "tepsy" czy automatycznego bana dla wszystkich z zagranicy.

AUTORYZACJA BNC

Jak pamiętacie z odcinka o tunelach IRC, połączenie się z serwerem IRC za pośrednictwem BNC zamyka się w czterech krokach:

```
/server <adres BNC> <port BNC>
/quote pass <hasło>
/quote vip <vhost>
/quote conn wroclaw.irc.pl
```

Uwaga! Hasło dostępu do BNC można też podawać jako kolejny parametr polecenia [/server, czyli:
/server <adres BNC> <port BNC> <hasło>

Jeśli z naszego BNC korzystamy często, to ciągłe wpisywanie tych samych poleceń może się w końcu stać denerwujące. Oto rozwiązanie tego problemu:

```
[do zakł. ALIASES]
/bnc {
  if (!$3) {
    .quote pass %bncpass
    .quote vip %bncvhost
    .quote conn %bncserv
  }
  else {
    %bncpass = $1
    %bncvhost = $2
    %bncserv = $3
  }
}

[do zakł. REMOTE]
on 1:SNOTICE:You need to say /quote PASS <password>:bnc
```

OBJAŚNIENIE:
W momencie gdy mIRC otrzyma od serwera notice o treści "You need to say /quote PASS <password>", wykonywany jest alias /bnc. Zauważcie, że wpisanie polecenia /bnc BEZ żadnych parametrów powoduje wysłanie do serwera z BNC zestawu trzech komend odpowiedzialnych za autoryzację. Jeśli natomiast podamy trzy parametry:
/bnc <hasło> <vhost> <serwer IRC>
np.
/bnc supertajne widzial.jak.Malysz.robil.hops.pl wroclaw.irc.pl

...to mIRC zapamięta je i wykorzysta przy kolejnym łączeniu z BNC.

Na tym kończymy część praktyczną. Jeślibyście chcieli w przyszłości zobaczyć w tym miejscu jakieś konkretne skrypty, piszcie o tym do mnie na adres: raziel@cdaction.pl. Wszystkie propozycje przeczytam i rozpatrzę...

ALIASY USER@IRC.PL

Dzięki uprzejmości kilku osób z polskiego IRCNetu (który jest w naszym kraju najpopularniejszą siecią serwerów IRC) każdy internauta może założyć do swojej skrzynki pocztowej alias według wzoru: user@irc.pl (np. raziel@irc.pl). Jedyne, co trzeba zrobić, to wejść na stronę **http://irc.pl/alias.php3** i wypełnić krótki formularz. A z tym problemów być nie powinno...

INNE...

Jak się okazało, dosyć często macie problemy z prawidłowym przepisaniem skryptu z papieru do mIRC-a. Dlatego też wszystkie skrypty, o których jest mowa w gazecie, zawsze znajdziecie na CD (wszystkie z tego numeru znajdują się w katalogu BONUS1/mIRC). Jako że z reguły nie zajmują one więcej niż kilka(naście) KB, apeluję:

Jeśli jesteś autorem ciekawego skryptu do mIRC-a, wyślij go na adres: raziel@cdaction.pl, a być może zostanie on udostępniony szerszemu gronu ludzi, czyli wypalony na CD. Oczywiście wszelkie "dzieła" mające na celu szkodzić innym będą od razu kasowane. Czekam na wasze prace!

Na tym kończymy dzisiejsze spotkanie z mIRC-em :). Przypominam, że cały czas możecie słać do mnie wszelkie pytania i prośby związane z IRC-em. Nie martwcie się, jeśli chcecie poruszyć pozornie banalne zagadnienie - przecież każdy, kto stawia na IRC-u swoje pierwsze kroki, ma do tego pełne prawo! Ze swojej strony obiecuję odpisać na każdy (o ile będzie to możliwe) otrzymany mail. A teraz już... na razie!

Bohaterowie magii i miecza w Internecie

Michał Łukasiewicz

Stron o grze Heroes of Might and Magic 4 jest w polskim Internecie bardzo dużo. Ja, w trosce o wasze domowe budżety, postanowiłem uwolnić was, fanów HoMM 4, od konieczności wyszukiwania prawdziwych perełek. Przetarłem pięć różnych szlaków i tylko od waszego widzimisię zależy, którym podążycie. Nie sugerujcie się zbytnio ocenami, gdyż te nigdy nie oddadzą w pełni realnych wad ani zalet strony.

Oficjalny serwis HoMM 4

http://heroes.cdprojekt.com.pl

Oficjalna polska strona gry Heroes of Might and Magic 4 prezentuje się wyśmienicie. Pod względem oprawy graficznej bije ona na głowę wszystkie inne obecne w polskim Internecie. Layout zawiera wstawki w postaci fragmentów screenów oraz artworków z gry, a ich umiejętna kompozycja robi powalające wrażenie. Jedyne zastrzeżenia, jakie mogę mieć, to brak dostosowania witryny do przeglądania w rozdzielczości 800 x 600. Wystarczyłaby tylko nieznaczna redukcja wielkości marginesów i byłoby po problemie.

Czas przyjrzeć się zawartości merytorycznej site'u, gdyż to ona tak naprawdę jest najbardziej pożądanym przez graczy elementem. W menu z prawej zawarto linki do podstron, podzielone na kilka kategorii. I tak w "Informacjach" znaleźć można ogólne informacje na temat gry, ciekawostki dotyczące polskiej wersji, opisy jednostek, miast, budynków, a także dane o herosach czy w końcu o magii, artefaktach i oczywiście obszarze, na którym toczy się gra. Kolejna grupa odnośników nosi nazwę "Komnaty". Umieszczono w niej linki do FAQ i galerii. Poza tym jest to miejsce, z którego łatwo dotrzemy do działu z plikami do pobrania oraz do prawdziwej gratki dla fanów, jaką są wywiady i strategie.

Serwis aktualizowany jest naprawdę bardzo często, a podawane newsy pochodzą z pierwszej ręki. Szczerze radzę zapamiętać adres witryny i wpadać tu jak najczęściej.

Ocena: 9+/10

Mroczny Zakątek Duszy

http://www.heroes4.z.pl

Strona dostępna także pod adresem www.hommiv.prv.pl. Przy pierwszym spotkaniu zaskoczył mnie jej wygląd. Otóż autor zbudował ją w oparciu o nieco podrasowany layout pochodzący ze Strefy WWW, którego autorem jest moja skromna osoba. Oczywiście nie mam nic przeciw temu - w końcu tworzyłem go właśnie z myślą o niezbyt uzdolnionych graficznie webmasterach.

Witryna bogata jest w różnorakie informacje o czwartej części legendarnych "herosów". Wiele z działów bazuje na danych z oficjalnej strony CD-Projektu, ale udało mi się znaleźć też kilka "smaczków". Na myśli mam przede wszystkim forum, na którym początkujący gracze uzyskają odpowiedź na nurtujące ich pytania, a ci nieco bardziej wtajemniczeni mogą wymieniać się doświadczeniami i niebanalnymi refleksjami.

W celu otrzymywania najświeższych wiadomości o HoMM 4 możemy pokusić się o dodanie swego adresu poczty elektronicznej do listy mailingowej (subskrypcji). Z przykrością stwierdzam, że nie było mi dane sprawdzić, jak wartościowe są uzyskiwane w ten sposób dane ani jak często są wysyłane, niemniej ogólna ocena Mrocznego Zakątka Duszy jest wysoka.

Ocena: 8/10

????????

http://www.heroes4.of.pl

To nie żaden chochlik drukarski. Ta strona naprawdę nie posiada tytułu. Szukałem, wypatrywałem, a tu nic :-(. Jeśli jesteśmy już przy wytykaniu błędów, to kiedy zwiedzałem stronę, u jej dołu niezmiennie widniał napis: "Ilość osób aktualnie przeglądających stronę: 0". Nie zauważył mnie pan, panie twórco - duży minus.

Po załadowaniu site'u okno przeglądarki dzieli się na dwie ramki: jedną z menu i jedną z "zawartością właściwą". Szata graficzna praktycznie nie istnieje - tło stron i menu oraz logo HoMM 4 nad tekstem to troszkę za mało, by się rozpisywać.

Poszczególne działy, a jest ich kilka, prezentują w głównej mierze te same informacje, które znalazłem na stronie oficjalnej. Szkoda, że autor nie pokusił się o coś totalnie nowatorskiego. Większość wiadomości w newsach to nie to, czego poszukują maniacy. Tylko jedna na kilka bezpośrednio dotyczy samej gry. Co do pozostałych, to zupełnie nie interesuje mnie, że 16 grudnia zmianie uległy kolory w księdze gości...

Końcową ocenę witryny "noname" podnosi lista dyskusyjna. Gdyby nie ona, tekst ten odnosiłby się wyłącznie do czterech stron :-).

Ocena: 6/10

Heroes 4 World

http://www.heroes4world.prv.pl

Tutaj miłe zaskoczenie. Strona tworzona tylko przez jedną osobę, a mimo to może konkurować z oficjalną jak równy z równym - choć niekoniecznie tę walkę wygra :-). Chodzą słuchy, że autor myśli o jej zamknięciu, ale mam nadzieję, że ostateczna decyzja jeszcze nie zapadła. Wracając do samego "Świata Heroes", wśród spotykanych wszędzie działów typu "Bohaterowie", "Umiejętności" czy "Magia" na stronie jest kilka takich, na jakie nie natknąłem się nigdzie indziej. Chodzi mi w tym przypadku np. o "Zmiany" - została tu zamieszczona lista nowości wprowadzonych od czasu HoMM 3. Oczywiście te informacje znaleźć można równie dobrze na większości innych stron w newsach, ale tutaj mamy wszystko w jednym miejscu i do tego porządnie opracowane.

Newsy pisane są w sposób rzeczowy i zrozumiałym językiem. Nie jest to bełkot przeciętnego hero-maniaka. W historii strony miały miejsce nieliczne buraki, z których wymienię tylko tekst: "Heroes 4 zostanie wydany dopiero w 2022 roku". Niby zwykła literówka, ale wierzcie, że istnieją ludzie, którzy skłonni byliby uwierzyć w taką datę - znam przykład(y) :-).

Szata graficzna nie jest zła, choć nie ulega wątpliwości, że nawet nie doskakuje do poprzeczki ustawionej przez serwis CDP. Istnieją też w kodzie strony drobne błędy, których łatwo można było się ustrzec, ale to temat na zupełnie inny artykuł.

Jeśli wśród czytelników tego opracowania są też osoby bez dostępu do Sieci, z przyjemnością śpieszę donieść, że w marcowej Strefie WWW zamieściłem tę stronkę w wersji offline.

Ocena: 8+/10





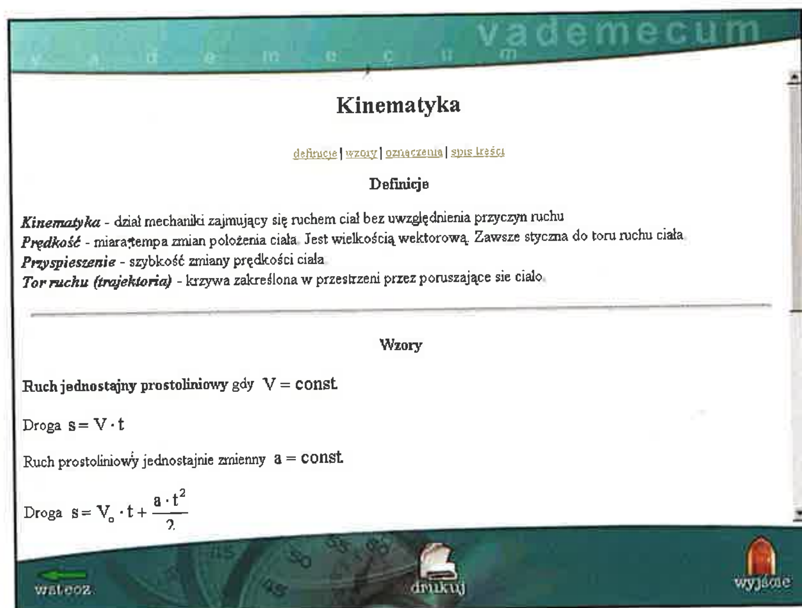
Licealista

Kazimierz Serwin

"Polonez Ogińskiego" rozbrzmiewa jak Polska długa i szeroka. Niechybny to znak, że do matury i to zarówno tej starej, jak i nowej pozostało "pi razy oko" 100 dni. Przygotowania do niej trwają nie tylko w ministerstwie odpowiedzialnym za kaganek oświaty, ale i w szkołach oraz w niektórych domach przyszłych absolwentów, którzy ślęczą nad polskim, matematyką, fizyką, chemią czy niemieckim. Któż nie chciałby skrócić tych cierpień.

Jest takich wielu, którzy naiwnie wierzą, że gruntowną wiedzę zdobywaną systematycznie zastąpić mogą różnego typu kursy i pomoce naukowe. Dla maturzystów, i nie tylko, przygotowano nawet kursy na płytach CD-ROM.

Seria Licealista jest zbiorem multimedialnych, to może za mocno powiedziane, ale do tego jeszcze wrócę, programów edukacyjnych dla szkoły średniej. Ma pomóc w opanowaniu najpotrzebniejszych wiadomości oraz skutecznie przygotować do matury i egzaminu wstępnego. Seria składa się z kilku odrębnych programów: Licealisty język polski, Licealisty matematyka, Licealisty język angielski, j. francuski, historia i WOS, geografia, a także Licealisty fizyka, chemia, biologia i język niemiecki. My otrzymaliśmy pierwszy i ostatni program, dlatego na nich się skupię.



Programy służą do samodzielnej nauki najważniejszych zagadnień, dyscyplinują w pracy (dzięki systematycznie wyznaczanym powtórkom i dostępnej statystyce wyników) oraz przede wszystkim - dzięki pytaniom testowym analogicznym do występujących na różnego rodzaju sprawdzianach i egzaminach - sprawdzają zdobytą wiedzę.

Płyty zawierają pytania maturalne oraz z egzaminów wstępnych, pytania testowe, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory i wypracowania. W programie można także znaleźć porady nauczycieli i wypowiedzi studentów.

Zdana matura. Dobra uczelnia. Pewna kariera. Tak reklamują serię autorzy programu. I po moim wstępie można by sądzić, że tak jest. Są to jednak pobożne życzenia, bo nawet nauczenie się na pamięć materiału zawartego na płytach nie gwarantuje zdania matury. I tak na przykład wypracowania z języka polskiego przygotowane są na jedną stronę. Czy to wystarczy, żeby otrzymać chociażby dwójkę? Kilka zestawów pytań egzaminacyjnych nie może być przykładem zagadnień poruszanych na maturach. Na płytach jedynym przejawem multimedialności są głosy lektorów języków obcych. I to byłoby na tyle.

Skutecznie przygotowuje do matury, egzaminu, klasówki - kolejny slogan. Drodzy licealiści, możecie mi wierzyć - jest to tylko mocno naciągnięte hasło reklamowe, którego użyto na potrzeby kiepskiego marketingu. Seria może być traktowana jako kolejny bryk do nauki określonych przedmiotów, tylko po co na płytach CD-ROM?

Artykuły w pakietach Licealista

Artykuły ogólne o efektywnej nauce i zdawaniu egzaminów:
- Jak się uczyć?
- Zbliża się matura, a czas mija - czyli jak stworzyć EFEKTYWNY PLAN DZIAŁANIA.
- Jak gospodarujesz swoim czasem?
- Koncentracja!
- Jak walczyć ze stresem?
- Jak pewnie zdawać egzaminy...



Licealista język polski
- 350 przykładowych wypracowań, część opatrzona komentarzem nauczyciela
- ponad 40 opracowanych zagadnień egzaminacyjnych przeznaczonych dla maturzystów i kandydatów na studia
- charakterystyki epok literackich
- słownik pojęć i terminów literackich - ponad 170 haseł
- blisko 700 podzielonych na poziomy trudności testów kompetencyjnych
- pytania maturalne z lat ubiegłych
- syllabus 2002 - informator adresowany do przyszłych maturzystów
- porady doświadczonych nauczycieli i wykładowców
- opinie studentów o wybranych kierunkach i porady przed egzaminem

Fizyka
- vademecum - podstawowe stałe fizyczne, jednostki układu SI, prawa, wzory, oznaczenia i definicje
- 450 podzielonych na poziomy trudności testów kompetencyjnych
- 100 zadań z podpowiedziami, komentarzem i rozwiązaniem
- syllabus 2002 - adresowany do przyszłych maturzystów
- porady doświadczonych nauczycieli i wykładowców
- opinie studentów o wybranych kierunkach i praktyczne wskazówki

Biologia
- 950 podzielonych na działy i poziomy trudności testów kompetencyjnych
- syllabus 2002 - adresowany do przyszłych maturzystów
- tematy maturalne z lat ubiegłych
- porady doświadczonych nauczycieli i wykładowców
- opinie studentów o wybranych kierunkach i praktyczne wskazówki przed egzaminem

Chemia
- ponad 400 testów podzielonych na poziomy trudności i działy
- blisko 80 zadań z podpowiedziami, komentarzem i rozwiązaniem
- pytania maturalne z lat ubiegłych
- słownik pojęć chemicznych - 130 haseł
- syllabus 2002 - adresowany do przyszłych maturzystów
- praktyczne wskazówki przed egzaminami

Język niemiecki
- symulacja matury z języka niemieckiego
- nagrania tekstów (native speakers)
- matury z lat ubiegłych
- ponad 40 opracowanych w języku niemieckim zagadnień egzaminacyjnych
- syllabus 2002 - adresowany do przyszłych maturzystów
- porady doświadczonych nauczycieli i wykładowców
- opinie studentów o wybranych kierunkach i praktyczne wskazówki przed egzaminem

INFO

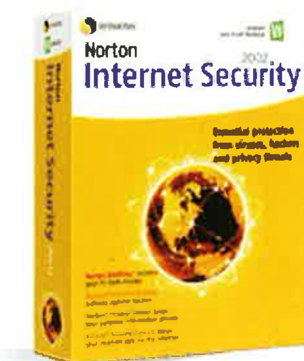
Producent: Edgard Multimedia ■ **Dystrybutor:** Edgard Multimedia ■ **Wymagania:** Win 95, 98, Me, NT 4.0 PL, 2000 PL, CD-ROMx8, 16 MB

Internet: http://www.edgard.com.pl, http://www.licealista.pl



Norton System Works 2002 Professional/Norton Internet Security 2002 (Norton Personal Firewall 2002)

Norbert Petrich



Jako że nie ma chyba osoby, która nie przeżyła gehenny związanej z potrzebą kompletnego przeinstalowania systemu ze względu na "przeładowanie" i nieporządek w naszym komputerze, tematu-pogadanki o utrzymaniu porządku raczej nie trzeba przedstawiać. Stało się tradycją, że potentat w dziedzinie poprawiana tego, co ktoś inny popsuł, czyli Symantec, jest dominującą na rynku firmą, jeśli chodzi o programy narzędziowe.

Niemal obowiązkowy dla każdego użytkownika pakiet Norton Utilities wydawany jest co roku we wzbogaconej wersji jako Norton System Works. I właśnie narzędzia tego pakietu chciałbym, szanownym graczom, przybliżyć, choć wątpliwe jest, że ktoś jeszcze go na oczy nie widział. System Works to zbiór kilkunastu doskonałych narzędzi do optymalizacji, naprawy i reorganizacji zasobów komputera, włączając w to odzyskiwanie i kasowanie danych, naprawę uszkodzonych ustawień systemowych czy sprawne instalowanie i odinstalowywanie programów oraz gier. Postaram się przedstawić wam najważniejsze aplikacje w pakiecie, dzięki którym praca z Waszym Ulubionym Systemem Operacyjnym stanie się łatwiejsza i mniej stresująca. Jednak nie oczekujcie cudów - Norton System Works nie ingeruje przecież w kod źródłowy Systemu... Podstawą pakietu - od początku jego historii - jest oczywiście:

Norton Disk Doktor - narzędzie do diagnozowania i usuwania błędów powstałych na twardych dyskach i dyskietkach; program ten ratował od lat dane użytkowników, zyskując sobie wiernych po grób fanów.

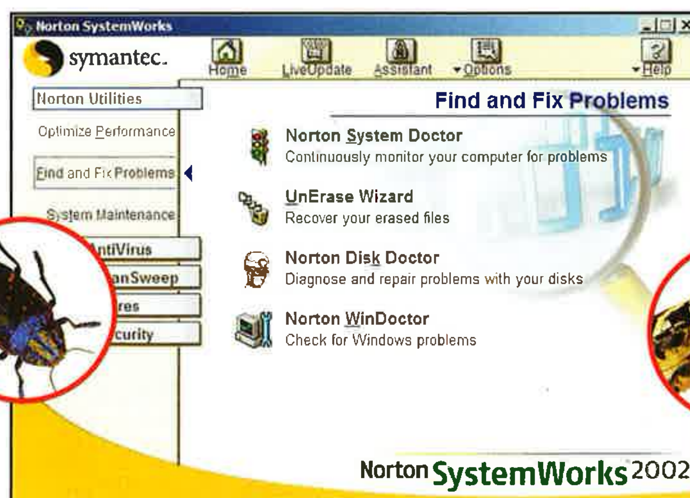
Norton Speed Disk - działający w parze z poprzednim "doktorkiem"; odpowiada za odpowiednie ułożenie i uporządkowanie danych na twardym dysku tak, by system działał szybciej, a programy uruchamiały się sprawniej.

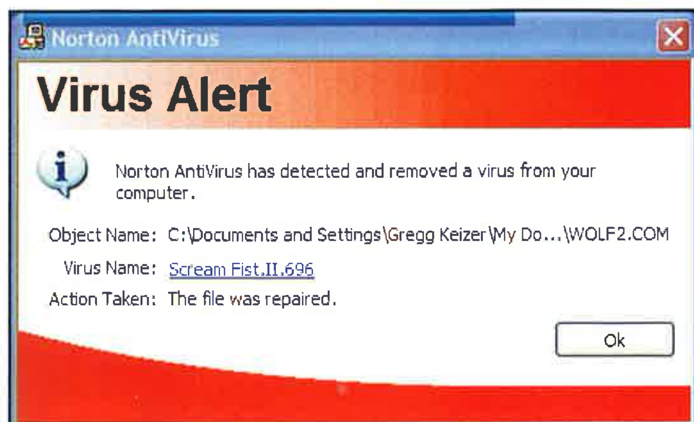
Norton Win Doctor - dziecko urodzone po powstaniu systemów z serii 9x ;).

Potrzeba matką wynalazku, więc w końcu musiało powstać narzędzie poprawiające i naprawiające uszkodzone sekwencje wpisów w rejestrze, brakujące wpisy w plikach konfiguracyjnych i ratujące inne newralgiczne dla działania i uruchomiania systemu wpisy.

UnErase Wizard - również jeden ze starszych "zawodników" w sztafecie do doskonałości; odpowiedzialny za odzyskiwanie przypadkowo skasowanych plików.

Norton AntiVirus - tego programu raczej przedstawiać nie trzeba; niekwestionowany lider w ochronie antywirusowej dla środowiska Windows i każdego innego, w jakim się znajdzie. Automatyczna aktualizacja przez Internet, także bazy wirusów - co kilka dni, i potężne wsparcie - to prawdziwe atuty aplikacji. Wykrywa tysiące, jeśli już nie setki tysięcy, komputerowych szkodników.





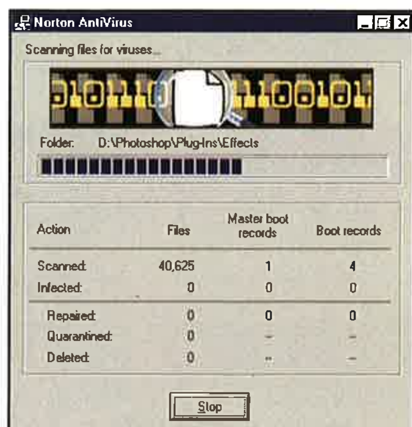
Norton CleanSweep - przydatne i bardzo mądre narzędzie pozwala bezstresowo odinstalowywać niepotrzebne pliki lub programy z komputera. Cała filozofia programu tkwi w tym, że CleanSweep monitoruje każdą instalację, a w razie potrzeby usuwa co do bajta niepotrzebne i nieużywane pliki, oszczędzając wiele miejsca na dysku i kłopotów z przeciążonym systemem. Poza tą opcją program oferuje także czyszczenie kosza systemowego, cache'u przeglądarki internetowej, folderów systemowych ze zduplikowanych plików czy też usuwanie zbędnych nieużywanych plików tymczasowych.

Norton System Doctor - program monitoruje działanie systemu i w razie wykrycia błędu samodzielnie, bez naszej pomocy, naprawia "ogniska zapalne", które mogą zaszkodzić lub co gorsza, zniszczyć system, korzysta przy tym z wyżej już wymienionych narzędzi pakietu.

WinFax Basic - podstawowa wersja programu sprzedawanego jako oddzielny produkt pozwala bezstresowo wysłać i odebrać faksy za pomocą domowego modemu, zamieniając komputer w telefon z faksem i oszczędzając pieniądze, które ewentualnie przeznaczylibyśmy na zakup nowego urządzenia.

Norton Ghost - potrafi zrobić kopię zapasową danych, a także zawartości twardego dysku, przegrywając dane na streamer, ZipDrive czy płytę CDR.

Te podstawowe, z wielu dostępnych w pakiecie, narzędzia zapewnią doskonałą ochronę przed wszelkiego typu awariami, błędami w rejestrze, błędami na dysku typu skrzyżowane pliki czy błędnie przypisane sektory. Pakiet doskonale daje sobie radę z bezpiecznym usuwaniem, jak i odzyskiwaniem plików. Norton Antivirus zapewnia najlepszą na dzień dzisiejszy ochronę antywirusową i jest jednym z najważniejszych oraz najchętniej kupowanych programów na świecie. Jednak sam pakiet Norton System Works to nie wszystko. Symantec oferuje oddzielnie w miarę nowy produkt, jakim jest Norton Personal Firewall. Jak nazwa wskazuje, 'firewall' z definicji zapewnia bezpieczeństwo przed włamaniami z zewnątrz - poprzez Internet, chroniąc przed trojanami, programami szpiegującymi (także blokując ich komunikację z komputera do sieci) i szeregiem innych zagrożeń niesionych przez In-



ternet. Chroniąc nasze dane, możemy wskazać pakietowi, które sekwencje znaków (kody PIN, hasła, ciągi znaków czy liczb) za żadną cenę nie mogą wydostać się na zewnątrz. Firewall oferuje doskonały i przejrzysty interfejs, który pozwala nie tylko na wykrycie, ale i na zidentyfikowanie po numerze IP osoby włamującej się do nas.

Program możemy tak skonfigurować, by pozwalał określonym użytkownikom lub też grupom użytkowników na dostęp do naszego komputera czy też odcinał wszelkie próby komunikacji z innymi urządzeniami. Parental Control to opcja umożliwiająca rodzicom zamknięcie dostępu pociechom do wulgarnych lub obscenicznych treści pojawiających się w Internecie. Norton Personal Firewall to doskonałe uzupełnienie pakietu System Works, a zwłaszcza Norton Antivirus. Dlatego też osoby zainteresowane programami narzędziowymi mogą nabyć w pakiecie Norton Personal Firewall i Norton Antivirus, które - sprzedawane w ten sposób - tworzą Norton Internet Security. Istnieje też możliwość zakupienia ich oddzielnie. Jak widać, Symantec dba o własnych klientów - wraz z każdym z tych produktów dostajemy bezpłatne uaktualnienia przez Internet na następny rok z możliwością przedłużenia subskrypcji za niewysoki abonament.

Reasumując, Norton System Works 2002 i Norton Internet Security to aplikacje naprawdę pierwszej klasy jakości - doskonale zarządzają i chronią komputer przed szeregiem grożących mu nieszczęść - czy to z Internetu, czy też spowodowanych konstrukcją systemu operacyjnego. Ale czym różni się wersja 2002 od 2001? Przede wszystkim wsparciem dla Windows XP, poprawionymi algorytmami działania, istniejącymi programami; zrezygnowano z opcji, takich jak Norton WipeInfo czy ZipRescue, uwzględniając w pakiecie wszystkie dotychczasowe narzędzia dla systemów XP/NT/WIN2000.

W programie CleanSweep zrezygnowano z opcji RegisterSweep i wsparcia dla Win95, dodając w zamian obsługę Windows XP i Internet Explorera 6.0. Zniknęły także NortonSafe, Orphan Finder czy Dublicate File and DLL Finder. Jak widać, pakiet przechodzi na specjalizację na nowe systemy, stąd odchudzanie go o nieprzydatne już programy. Norton Antivirus to również niemal nowy program - ciągle uzupełniany i wzbogacany o możliwości wyszukiwania nowych wirusów - teraz w pełni zintegrowany z Siecią potrafi wysłać próbkę nieznanego wirusa do specjalnej komórki Symanteca. Ostatni produkt, czyli Norton Internet Security, to potężne narzędzie w tej wersji wzbogacone o możliwość blokowania treści niepożądanych przez rodziców, możliwość blokowania reklam i bannerów w szerokim zakresie, a także rozwinięcia usług, takich jak blokowanie plików cookie, skryptów czy kontrolek ActiveX oraz ruchu Microsoft Instant Messangera. Wsparcie dla systemu logowania Windows XP pozwala jeszcze lepiej korzystać z zabezpieczeń nowego systemu i kontrolować je dowoli, zaś automatyczna konfiguracja zabezpieczeń dla sieci w Win XP wraz z wyszukiwaniem aplikacji internetowych na twardych dyskach - to jedno zmartwienie mniej dla nielubiących dzielić się danymi z firmami w Necie. Totalna kontrola tego, co wchodzi i wychodzi z komputera. O wsparciu skanowania poczty wchodzącej i wychodzącej nie wspomnę, bo to już standard, ale w tym roku wsparcie zyskały tak popularne już programy jak na przykład doskonały The Bat! Takie zatem nowości przygotował Symantec na ten rok.

A co będzie w przyszłym, nie wiadomo. To zależy od strategii producentów software'u. Jedni robią pieniądze na pisaniu systemów operacyjnych, a inni na poprawianiu tego, co napisali ci pierwsi. Program można tylko i włącznie gorąco polecić. Parafrazując: "na kłopoty - Symantec"...

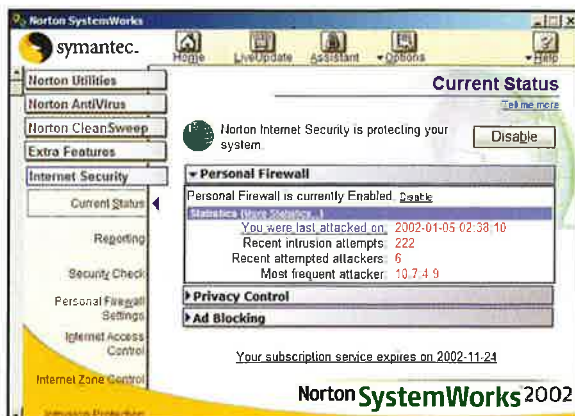
CDA

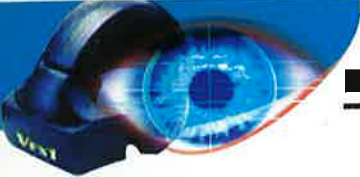
INFO

Producent: Symantec ■ **Dystrybutor:** Symantec ■ **Wymagania:** Pentium, Win 9x/00/Me/XP, 32 Mb RAM

Internet: www.symantec.pl

Norton System Works 2002 - 97 EURO
Norton Internet Security 2002 (Firewall i Antivirus) - 69 EURO
Norton Antivirus 2002 - 55 EURO
Norton Personal Firewall 2002 - 42 EURO
Norton Utilities 2002 - 48 EURO





Smerfy: Wielki Festyn



Andrzej Sitek

Smerfy: Wielki Festyn miał już swoją premierę na łamach CDĄ. Wówczas była to jednak wersja angielskojęzyczna. Obecnie firma Techland zdecydowała się na wydanie tego interesującego programu dla dzieci w polskiej wersji językowej.

Przygoda zaczyna się wraz z pojawieniem się nad wioską Smerfów bociana z przywiązaną do nogi czerwoną szarfą. Okazuje się, że w lesie ma się odbyć Wielki Festyn, na który wszystkie Smerfy zostały zaproszone! Nie wiedzą jednak, że jest to podstęp złego Gargamela, który w ten przewrotny sposób próbuje złapać niebieskie ludziki. Ostrzeżeń Papy Smerfa nikt oczywiście nie chciał słuchać i nim się obejrzały, wszystkie zostały uwięzione w fałszywym wesołym miasteczku. Papa Smerf szuka więc kogoś, kto by uratował głupiutkie Smerfy od niechybnej śmierci w gulaszu Gargamela.

W pudełku z grą znajduje się płyta CD, krótka instrukcja dotycząca instalacji i ewentualnych problemów z grą oraz talia kart Piotrusia Pana z wizerunkami bohaterów kreskówki! Karty są dobrze wykonane i dzieci na pewno będą miały sporo frajdy z zabawy. Gorzej jest z instrukcją, w której nie znajdziemy ani słowa o strukturze programu, opisu gier czy też stopniu ich trudności. Te informacje oraz wyczerpujący komentarz uzyskamy dzięki... Papie Smerfowi, który jest narratorem programu. Po instalacji trafiamy do menu, gdzie Papa Smerf wskazuje użytkownikowi, co należy zrobić. Na pasku narzędzi umieszczono kilka ikon, które Papa szczegółowo opisuje.



Życie Zgrywusa wisi na włosku. Zdaje się, że zaraz wystartuje w kosmos!

Wśród wielu atrakcji jarmarku większość jest niedostępna. Aby móc z nich skorzystać trzeba najpierw zdobyć całą masę różnych przedmiotów. Są to np. różnokolorowe bilety, korbka lub bęben, tajemnicze mikstury albo rakietka. Każdy z nich ma określone przeznaczenie. Wspomniana korbka i bęben będą np. potrzebne, aby umieścić je w pustych miejscach wielkiej głowy clowna, co pozwoli otworzyć bramę do dalszych atrakcji parku rozrywki.

Fanty dostajemy, o ile znajdziemy i uwolnimy łatwowierne Smerfy. Niezbyt muzykalny Harmoniusz znalazł się w wielkich organach! Aby wyswobodzić nieszczęsnego Smerfa, trzeba szybko wskazywać na obrazki instrumentów, które właśnie wygrywają jakąś melodię. Jeśli uda się to kilka razy z rzędu, Harmoniusz będzie wolny.

Z kolei Smerfetka wpadła do pojemnika z popcornem. Aby jej pomóc, trzeba złapać kilka żółtych popcornów spadających z automatu i unikać czerwonych.

Jeszcze inna przygoda przydarzyła się Łasuchowi. Ten na dobre ugrzązł w wielkim torcie i jeżeli ktoś szybko mu nie pomoże, Smerf zatonie w słodkiej, bitej śmietanie.

Fajtłapa nie może wydostać się z bańki mydlanej, a Ważniak został uwięziony w portrecie. Pracuś na dobre zamknięty jest w maszynie do gry, a Strachusia otoczyły zjawy i duchy.

Każdemu z niebieskich ludzików trzeba pomóc w innym kłopocie - i jest z tego sporo zabawy oraz uciechy. Zadania są również bardzo odmienne. Przede wszystkim typowo zręcznościowe (np. uwolnienie Smerfetki), ale to nie wszystko. Aby pomóc Zgrywusowi, trzeba będzie wysilić pamięć. Smerfa przywiązano do rakietki i by go wyswobodzić, trzeba powtarzać sekwencje różnokolorowych petard.



Tu można zagrać, nagrać i odsłuchiwać różnorodne melodie. Aby uzyskać dostęp do wszystkich dźwięków, trzeba najpierw uwolnić niebieskie ludki.



Puzzle to inne wyzwanie, któremu trzeba będzie sprostać, aby uratować... Śpiocha. Ułożenie układanki to warunek, by Smerf mógł wydostać się z młyna.

Dla pięciolatków w sam raz.



Smerfne postacie



Papa Smerf
Jest to Smerf w całej wiosce mający największy autorytet. Niekwestionowany przywódca, a zarazem wioskowy czarodziej. Jest trochę starszy niż wszystkie pozostałe Smerfy i właśnie jego życiowe doświadczenie nieraz uratowało Smerfom skórę.



Smerfetka
Jedyna "kobieta" w wiosce. Każdy Smerf po cichu się w niej podkochuje, ale nikt otwarcie się do tego nie przyznaje. Bardzo dba o swój ogródek. Mimo że jest blondynką, nie jest głupia, a jej zdanie jest cenione w wiosce.



Śpioch
Śpioch gdziekolwiek położy głowę, momentalnie usypia. Czy to jest dar, czy przekleństwo - nikt nie wie. W pracy nie ma z niego żadnego pożytku, gdyż potrafi skupić uwagę tylko i wyłącznie na jednej rzeczy - spaniu.



Łasuch
Bez niego wszystkie Smerfy poumierałyby z głodu. Ten lokalny kucharz codziennie musi przygotować dla wszystkich Smerfów jedzonko. Ale to, jak widać, nie przeszkadza mu - wręcz przeciwnie. Łasuch to także wielki smakosz, choć za jednym razem może spałaszować całą zawartość lodówki.



Ważniak
Ważniak to ważniak. Lubi pouczać inne Smerfy oraz pisać książki. Są to przeważnie jego autobiografie lub coś w rodzaju "Złote myśli Smerfa Ważniaka". To jego ulubiony prezent na wszelkie okazje. Kiedy Smurfy mają go dość, wyrzucają go na odległość około 100 m, dokąd dolatuje ruchem jednostajnie przyspieszonym, i ląduje przeważnie na głowie.



Zgrywus
Zgrywus to największy kawalarz, choć jego popisowy numer jest nieco przestarzały. Jest to sztuczka z wybuchową paczką. Niekiedy jego dowcipy bardzo złoszczą inne Smerfy, ale dla Zgrywusa nie ma to żadnego znaczenia. :)



Malarz
Malarz uwielbia rysować pejzaże. Jest wielce utalentowany, ale strasznie się denerwuje, kiedy inni niszczą jego pracę. Ma w kolekcji wiele pięknych dzieł.



Poeta
Poeta ma duszę artysty. Pisze wiersze na wszelakie okazje, które oddają akurat atmosferę chwili. Wena twórcza potrafi go napaść w każdym momencie, wtedy momentalnie zaczyna tworzyć nowy wiersz, poemat czy odę.



Pracuś
Pracuś to lokalny wynalazca, cały czas spędza na budowaniu nowych urządzeń, które mają pomóc innym w pracy: wszelkiego rodzaju budowle, podnośniki, spychacze etc. są właśnie jego konstrukcji. To prawdziwa złota rączka.



Maruda
Wszystko, co Smerfy robią, spotyka się z wielkim odzewem Marudy "Nie znoszę...".

Dane ze strony http://republika.pl/smurfy/intro.html

Odnajdywanie i uwalnianie Smerfów to tylko część zadań, które oferuje Wielki Festyn. Na każdej z plansz jarmarku możemy odnaleźć ukrytego gdzieś robota Smerfa. Podobny do Pinokia, niebieski ludek jest bardzo mądry. Zawsze ma coś ciekawego do powiedzenia. Dzięki niemu odbiorca dowie się np., że w Japonii urodziny świętuje się w zupełnie nowym ubraniu, a w Izraelu trzeba w dniu urodzin siąść tyle razy na krześle, ile ma się lat, i jeszcze raz dodatkowo - na szczęście :).

Warto też skorzystać z pracowni Papy Smerfa i jego magicznej księgi. Bazując na jej przepisach, różnorakich składnikach i czarodziejskich proszkach można wyprodukować mikstury, które unieszkodliwią strażników parku. Każdy gracz dostaje również... własny domek z imieniem wypisanym na szyldzie. W domku znajduje się prawdziwe, smerfowe studio nagraniowe, gdzie można stworzyć dowolną, zabawną melodyjkę. Poza tym jest tu również miejsce do rysowania, gdzie wymalujemy różnorodne kartki i wydrukujemy je (gotowe wzory do pokolorowania).



Nagrodą za uwolnienie wszystkich Smerfów jest Księga Porad, gdzie znajdziemy mnóstwo interesujących informacji. Dziecko dowie się, jak zrobić ludki z balonów, lampiony, czapkę na przyjęcie urodzinowe i wiele innych rzeczy.

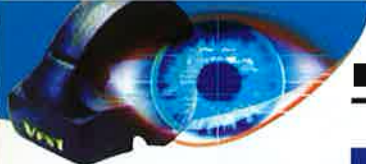
Gra wydana przez Techland kosztuje w sklepie 69 złotych. Przeznaczona jest dla dzieci pięcioletnich i dla takich właśnie szkrabów to świetna propozycja. Oprócz zabawy przygody Smerfów uczą również logicznego myślenia i poprawiają pamięć. 18 gier zręcznościowych stanowi świetny przerywnik dla trudniejszych wyzwań. Dużym plusem jest również możliwość wielokrotnego uwalniania Smerfów. Każdorazowo poziom trudności rośnie.

Bardzo ładna grafika, dobra oprawa muzyczna i przede wszystkim profesjonalna, polska wersja językowa to kolejne atuty programu. Smerfy: Wielki Festyn to pozycja na pewno warta polecenia. Dla pięcioletnich dzieci będzie to doskonały prezent, który oprócz frajdy i zabawy przyniesie im również wymierny efekt, a to dzięki zadaniom angażującym umysł.

ⓘ INFO

Producent: Emme ■ **Dystrybutor:** Techland ■ **Wymagania:** Windows 9x, 2000, Pentium 166 MMX, 64 MB RAM, CD-ROM: 4x

Internet: http://www.techland.com.pl/produkty/gry/smerfy/main_smerfy_a.php



eduROM

matematyka i fizyka

■ Leszek Śliwa

21 stycznia 2002 roku w warszawskim hotelu Sheraton wręczono nagrody w plebiscycie czytelników magazynu CHIP. W kategorii "edukacja, leksykony i encyklopedie multimedialne" tytuł Produktu Roku otrzymała seria podręczników multimedialnych eduROM wydana przez Young Digital Poland.

Young Digital Poland od kilku lat cierpliwie buduje wizerunek specjalisty od edukacji komputerowej. Marka YDP, podbudowana spektakularnym sukcesem z serii programów językowych EuroPlus, jest znana i szanowana nie tylko w Polsce, ale i za granicami. Ostatnim najbardziej ambitnym z przedsięwzięć gdańskiej firmy jest opracowanie kompleksowej bazy szkolnych podręczników multimedialnych.

Projekt eduROM to seria interaktywnych podręczników na płytach CD-ROM, obejmujących materiał dydaktyczny klas 4-6 szkoły podstawowej i klas 1-3 gimnazjum z zakresu języka polskiego, matematyki, fizyki, geografii, biologii, historii i chemii. Każda pozycja wydawnicza serii opracowywana jest w zgodzie z zaleceniami dydaktycznymi i na bazie tekstów tradycyjnych podręczników. Jednak kluczem do jej sukcesu jest termin "interaktywność". Nowe medium - wszak na takie określenie projekt w pełni zasługuje - ma ambicję wyprzeć dotychczasowe metody nauczania: zastąpić tradycyjne papierowe "bryki" atrakcyjnymi programami, łączącymi wiadomości podręcznikowe i leksykograficzne, ilustracje, dźwięk i ćwiczenia. Z pomocą eduROM-ów uczeń może samodzielnie przyswajać wiedzę z danego zakresu, utrwalać materiał i śledzić zależności między poznanymi prawami. Co więcej, formuła projektu pozwala na samodzielne ustalanie tempa kształcenia oraz weryfikowanie wiedzy bez udziału nauczyciela.





A w praktyce?

Przyznam szczerze, że powyższe informacje są mniej lub bardziej udaną trawestacją materiałów zamieszczonych w instrukcji programu i na stronach internetowych YDP. Brzmi to bardzo obiecująco i znakomicie nadaje się na tekst-laurkę, ale przecież nie tego oczekujesz, drogi czytelniku. Chciałbyś wiedzieć, czy program wart jest poniesionych nań wydatków, czy obietnice producenta mają oparcie w rzeczywistości i czy program istotnie przyda ci się w codziennej pracy. A że Lifter perfidnie wyznaczył do recenzji mnie, zatwardziałego humanistę, któremu różniczka nieodmiennie kojarzy się z wyniczkiem odejmowanka, możesz śmiało założyć, że opinie wyrażone w niniejszym artykule będą miarodajne.

Pora zatem sprawdzić, jak te szczytne cele sprawdzają się w codziennym obcowaniu z programami. Naszą ocenę poprzemy dwoma produktami z serii G2 (druga klasa gimnazjum), dostarczonymi do testów przez firmę YDP. Zaczniemy od tego, co najważniejsze. A więc, moi drodzy...





Pierwsze wrażenia

Oba programy (Matematyka i Fizyka - Lifter wie, jak mi sprawić frajdę) sprzedawane są niemal w identycznych pudełkach. Czarny kolor, dominujący na obrzeżach, niewątpliwie symbolizuje radość obcowania z programem do nauki - i z miejsca wprowadza recenzenta w podniosły nastrój. Instrukcja w każdym z pudełek również identyczna (tym razem bez "niemal") - na 30 stronach omówiono kompleksowo całą serię, uzupełniając tekst krótkimi omówieniami poszczególnych podręczników. Identyczna jest także płyta instalacyjna - i chwała za to programistom, bo oszczędzili młodzieży wątpliwej przyjemności żonglowania dyskami. Raz zainstalowana aplikacja podstawowa przyjmuje bez zastrzeżeń kolejne płyty serii - mam nadzieję, że równie bezboleśnie odbywa się migracja (promocja?) z klasy do klasy, co pozostanie do udowodnienia, jak tylko dostanę inne płyty serii. Jednolity jest wreszcie interfejs programu, z głównym paskiem ikon w lewym górnym rogu i paskiem nawigacyjnym u dołu. Życiowe podejście i mały plusik dla YDP.

Zestaw narzędzi jest rozsądny i przemyślany. Wśród tematów poruszamy się wygodnie - możemy otworzyć spis treści, definiować zakładki, sporządzać notatki na marginesie oraz wyszukiwać słowa i frazy (w tym także z pomocą prostych operacji logicznych). Obsługa jest prosta i intuicyjna, po najechaniu kursorem na elementy nawigacyjne możemy przeczytać krótki opis narzędzia. I wszystko byłoby pięknie, jeśli idzie o interfejs, gdyby nie garść drobnych (acz denerwujących) niedopatrzeń. Kardynalnym błędem jest brak jakichkolwiek skrótów klawiaturowych. Jeśli chcesz wyświetlić kolejną stronę - nie ma rady: musisz sięgać po mysz i klikać. A wystarczyłaby spacja lub strzałka w prawo... Drugie zastrzeżenie: brak możliwości przejścia do innej aplikacji, Alt-TAB nie działa. Chcesz coś zapisać w Notepadzie - nie ma rady, wyjdź z programu. Chcesz zweryfikować wiadomości na stronie internetowej? Patrz wyżej. No, moi drodzy, przecież to Windows. I trzecia sprawa - czy w Gdańsku nie ma myszek z kółeczkiem? Chętnie podeślę za drobną opłatą, bo u nas w sklepach tylko takie. Jak mam przewijać teksty w ramce, skoro nie reaguje ani strzałka, ani PageDown, ani kółeczko? Że młodzież ma lepszą koordynację i bez kłopotu

złapie kursorem ten suwak? Być może, powodzenia życzę. A póki co, minusik do dziennika.

Fiza

Zestaw dostarczony do testów jest idealny. Dwa programy - jeden lepszy, drugi gorszy. Teza i antyteza, czyli woda na młyn recenzenta. Można odnieść wrażenie, że programiści zbyt ambitnie dopieścili tytuł "Fizyka" i nie starczyło im energii na pracę z "Matematyką". Bo fiza jest zdecydowanie lepiej dopracowana i przemyślana. Ale po kolei...

Materiał na dwóch płytach podręcznika podzielono na 6 rozdziałów. Są to w kolejności: cząsteczkowa budowa materii, przemiany energii w zjawiskach cieplnych, pole elektrostatyczne, obwody prądu stałego, pole magnetyczne oraz wytwarzanie i przesyłanie energii elektrycznej. Nie ulega wątpliwości, że w wymienionych obszarach tej nauki można znaleźć mnóstwo odniesień do codziennych sytuacji i powszechnie obserwowanych zjawisk. Cieszy fakt, że autorzy nie zaprzepaścili tej okazji i dostarczyli uczniom wielu przykładów, które znakomicie ilustrują badane zależności. Stąd też, obok suchych definicji i straszliwych wzorów, znajdziemy tu filmy demonstrujące omawiane prawa. To samo wypada powiedzieć o zadaniach sprawdzających stopień przyswojenia materiału: są z życia



wzięte. Zamiast teoretycznych rozważań uczeń otrzymuje konkretne problemy do rozwiązania - choć bez żmudnych obliczeń oczywiście się nie obędzie. Ale miło jest obliczać ciśnienie na tłoku, gdy ten jest częścią podnośnika hydraulicznego, a nie jakiejś abstrakcyjnej konstrukcji służącej nie wiadomo czemu. Stając na głowie, by znaleźć dziurę w całym (wszak jest to recenzenta smutnym obowiązkiem), znalazłem dwa maluśkie otworki. Pierwszy to dobór kolorystyki w myśl prostego wzoru: ciemne tło + szara czcionka = ból oczu i głowy.

Drugi problemik to raczej materiał na anegdotkę niż istotne zastrzeżenie. Otóż sądzę, że zielonkawe, kostropate paskudztwo pełniące rolę demonstratora w niektórych filmach będzie nieodmiennie budzić śmiech na sali lekcyjnej. Ale może to i lepiej...

Matma

I pora na antytezę: matematyka. Tu sprawa jest prosta: wystarczy przepisać akapit z poprzedniego rozdziału, wstawiając w odpowiednich miejscach przeczenia. Ale że humanistyczne wykształcenie zobowiązuje, pójdę trudniejszą ścieżką. Dla porządku podam najpierw zakres tematyczny podręcznika: arytmetyka (potęgi i pierwiastki), algebra (wyrażenia algebraiczne, funkcja liniowa), geometria (Pitagoras, okrąg, koło, wielokąt foremny, wielościany), elementy statystyki (doświadczenia losowe).

Królowa nauk jest dyscypliną abstrakcyjną. Poważny młodzian z gimnazjum nie zniży się do poziomu brzdąca przekładającego liczmany i dzielącego jabłuszka na podzbiory. Zgoda, jasna sprawa. Ale czy naprawdę tak trudno znaleźć praktyczne zastosowania dla matematycznych obliczeń? Czy tak trudno, ilustrując np. objętość cylindra, posłużyć się szklanką wody? Wszak takie podejście znakomicie umila pracę. Materiału do przemyśleń jest naprawdę wiele. Wystarczy sięgnąć po dobrze znane w matematycznych kręgach zbiory ciekawych zadań (by wspomnieć choćby kultową pozycję "Lilavati" Szczepana Jeleńskiego). Dlaczego autorzy tak skwapliwie uciekli od możliwości, jakie daje nowe medium? Nie mnie o to pytajcie.

W ogólnym rozrachunku wypada rzec, że eduROM Matematyka zasadniczo spełnia swoje zadanie, ale aż się prosi dodać, że czyni to w sposób mało atrakcyjny. Nudne ułamki i wzory funkcji oglądamy ekran po ekranie, rozwiązując zadania ze smutnego obowiązku. Czasem tylko zaczynamy się zastanawiać: no dobrze, ale po co? Czemu by to miało służyć?

Ułamek na ułamku i ułamkiem pogania. Suchy dryl bez wyobraźni, bez cienia starań o zainteresowanie tematem odbiorcy. Jakby ktoś chciał usilnie dowieść, że matematyka jest najnudniejszą z dyscyplin. Oj, nie tędy droga, Młoda Cyfrowa Polsko.

Wzór na sukces?

Seria eduROM jest integralną częścią większego projektu o nazwie i-SZKOŁA, obejmującego elementy, takie jak eduNET (internetowy portal edukacyjny), eduLAN (narzędzie dla nauczyciela służące organizacji pracy w skomputeryzowanej klasie szkolnej), eduWAP (serwis dostępny z sieci telefonii komórkowej) i eduLINK (międzynarodowa platforma



komunikacyjna - co by to nie oznaczało). Sam program i-SZKOŁA jest bardzo obiecującą perspektywą, ale jak na nasze rodzime warunki - zbyt odległą. Chyba że w prywatnych szkołach, które dysponują komputerami nie tylko w sali informatyki...

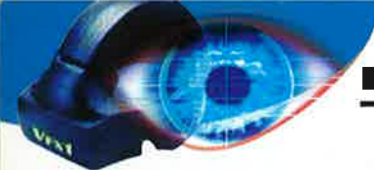
Analizując wszystkie wymienione wyżej cechy, łatwo dojść do wniosku, że programy eduROM są idealnym narzędziem do samodzielnego powtarzania wiadomości nabytych tradycyjnymi metodami. I jako takie na pewno są warte polecenia. I jako takie na pewno znajdą nabywców. Wychodzi taniej niż korepetycje. Skuteczność tej formy przyswajania wiedzy wypróbowałem na sobie i wypada mi ją ocenić pozytywnie - mimo paru zastrzeżeń. Przerabiając materiał na bieżąco, w sugerowanym przez autorów porządku, nie utknąłem na żadnym ułamku ni rozwinięciu wzoru, mimo że jeszcze tydzień temu nie ruszyłbym tego nawet kijem. Myślę, że przy odrobinie przedklasówkowego stresu mógłbym się nawet czegoś nauczyć. A już na pewno kupiłbym cały komplet synowi, gdyby nie fakt, że jeszcze nie dorósł. Jak dorośnie, wrócimy do tematu. Póki co, polecam serię uwadze wszystkich zainteresowanych oraz ich troskliwych i kochających sponsorów.

CDA

INFO

Producent: Young Digital Poland SA ■ **Dystrybutor:** Young Digital Poland SA ■ **Wymagania:** Windows 9x, P 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x

Internet: http://www.ydp.com.pl/edurom.asp



Multimedialna Encyklopedia Powszechna Edycja 2002



Kazimierz Serwin

Czy możliwe jest zmieszczenie w jednym, małym, prostokątnym pudełku obszernej encyklopedii? Odpowiedź jest łatwa dla czytelników CD-Action, którzy niejednokrotnie zetknęli się już z recenzjami programów zamieszczonych na płytach CD-ROM, w tym także z encyklopediami. Do ich zalet, oprócz tego, że zajmują mało miejsca na półce, zaliczyć można łatwość w wyszukiwaniu haseł. W encyklopedii drukowanej z oczywistych względów na próżno szukać filmów i animacji, zdjęć panoramicznych, muzyki itp.

Wszystkie te możliwości oferuje najnowsza Multimedialna Encyklopedia Powszechna.

Mam w rękach piąte już wydanie tej edycji. Zawiera ona corocznie uzupełniane i aktualizowane informacje bazujące na 20-tomowej „Popularnej Encyklopedii Powszechnej" i suplementach do niej, wydanych przez oficynę wydawniczą Fogra.

Jak twierdzą jej autorzy, jest to największa polska encyklopedia. Składa się z trzech płyt CD-ROM. Zawiera ponad 120 tys. haseł, w tym również Słownik Wyrazów Obcych (25 tys. słów oraz przysłów i zwrotów z całego świata), około 6500 multimediów i 1800 ilustracji. MEP 2002 wyposażono w czytelny i wygodny interfejs, dzięki któremu można szybko dotrzeć do informacji, zdjęć, filmów i animacji.



Można go dowolnie zmieniać, dobierając kolor tła oraz kolor i wielkość czcionek (szczególnie dla ludzi ze słabym wzrokiem).

Te możliwości pozwalają dopasować go do indywidualnych preferencji użytkownika.

Pomocne są także narzędzia, które umożliwiają tworzenie notatek wewnątrz haseł, zaznaczanie przeglądanych stron za pomocą zakładek, tworzenie konspektów i prezentacji multimedialnych, odnajdywanie haseł spełniających określone kryteria. Coraz ważniejsze w encyklopediach multimedialnych są odnośniki internetowe i hipertekstowe. CD-ROM pełni coraz częściej rolę bramy, portalu do informacji, które można znaleźć w Internecie. MEP 2002 sama w sobie zawiera dużo informacji (patrz ramka), które dodatkowo można pogłębić dzięki odnośnikom internetowym.



Nowością w programie są interaktywne, wektorowe ilustracje wykonane w technologii Flash, które działają na zasadzie hipertekstu. Klikając poszczególne interaktywne elementy, użytkownik dostaje się w „głąb" ilustracji, którą można dowolnie powiększać bez utraty jakości obrazu.

Encyklopedię można aktualizować przez Internet. Za pośrednictwem Sieci do użytkownika mogą też docierać informacje od wydawcy, np. o kolejnych uaktualnieniach. Komunikacja wydawca – klient jest w tym przypadku rzeczywiście dwukierunkowa.

Kto z nas nie lubi prezentów i to jeszcze pożytecznych?

Dodatkiem do tej edycji jest najpopularniejsza anglojęzyczna encyklopedia na świecie – Encyclopedia Britannica 2000 w wersji na CD-ROM-ie. Zawiera ona ponad 83 tys. artykułów, ponad 3500 zdjęć i ilustracji, około 1500 map, zapewnia także bezpośredni dostęp do ponad 125 tys. serwisów internetowych, wybranych i polecanych przez redaktorów Encyclopedii Britannica.

Muszę przyznać, że MEP 2002 nie wytrzymuje porównania z Britannicą pod względem wyglądu i jakości edycji. Z obu encyklopedii można korzystać na zasadzie uzupełnienia wiedzy, bowiem Britannica nie za wiele miejsca poświęca Polsce.

Pakiet złożony z dwóch encyklopedii, a także poziom ich wydania zasługują na zainteresowanie, tym bardziej że cena jest zachęcająca (sugerowana – 99 zł).

Zawartość programu:

- 122 tysiące haseł
- ponad 6 tys. haseł
- 200 minut muzyki
- 300 filmów i animacji
- 29 interaktywnych doświadczeń i eksperymentów
- 144 zdjęcia panoramiczne
- hymny państwowe
- 152 odgłosy gatunków zwierząt
- galeria multimediów
- odnośniki internetowe
- aktualizacja przez Internet
- możliwość kreowania konspektów i prezentacji multimedialnych
- dodatek: Encyklopedia Britannica 2000 na CD-ROM-ie.



INFO

Producent: Onet.pl SA – oddział OPM ■ **Dystrybutor:** Onet.pl SA – oddział OPM ■ **Wymagania:** Windows 9x/2000, CD-ROMx4, 64 MB RAM ■ **Cena:** 99 zł
Internet: http://www.opm.pl

KONKURS CD Action

Chcecie wygrać 20 DVD (albo 20 kaset VHS - wedle woli) z tym filmem?



FINAL FANTASY

Wystarczy odpowiedzieć na jedno proste pytanie:

Jaka firma stworzyła ten film oraz wszystke gry z serii FInal Fantasy?

Odpowiedzi, na kartkach pocztowych (z dopiskiem FF konkurs) lub e-mailach (z nagłówkiem FF konkurs) przesyłajcie na adres redakcji do końca marca.





Data premiery na DVD i VHS 15 LUTY

Kup DVD lub VHS z filmem "Final Fantasy" i wygraj fantastyczne nagrody. Szczegóły w opakowaniach oznaczonych naklejką konkursową. Na zwycięzców czekają: 3 konsole PS2, 5 zegarków Seiko oraz wiele innych nagród. Lista nagrodzonych osób, opublikowana zostanie w kwietniowym numerze "CD Action"

Sprzętowe CIEKAWOSTKI

Cienki jak... ASUS

ASUS S1 to jedna z najnowszych konstrukcji prezentowanych przez tajwańskiego producenta. Urządzenie wyposażono w procesor Intel Pentium III - M, ponad trzynastocalowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny, kartę sieciową 10/100 Bbps, modem V.90. Całość nie waży więcej niż jeden i dziewięć dziesiątych kilograma, co czyni z produktu Asusa ciekawą i kuszącą ofertę. Ciekawostką jest zastosowanie systemu ADTD II, czyli technologii dynamicznego rozpraszania ciepła, korzystającej z umieszczonych w różnych częściach notebooka sensorów i takiego dopasowywania pracy wentylatorów, by pobierały jak najmniej energii przy jednoczesnym jak największym wyciszeniu oraz skuteczności.

www.asus.com.tw
www.archos.com



Pojemność według TDK

ML-R oraz ML-RW to nowe standardy opracowane przez inżynierów pracujących w laboratoriach firmy TDK. Zaprezentowana technologia pozwoliła na stworzenie nagrywarki płyt CD, będącej w stanie upchnąć na krążku dwa gigabajty danych. Oczywiście nośniki nie są tymi, których standardowo używamy w wypalarkach dostępnych na rynku. Jest to odpowiedź na system przedstawiony kilka miesięcy temu przez firmę SONY. TDK zapowiada, że za nośniki nie zapłacimy więcej niż trzy dolary, a napęd wyceniono na dwieście "papierów".

www.tdk.com

Mały wielki napęd

Urządzenia o symbolu MK1003GAL i MK2003GAH to nic innego jak dwa najnowsze dyski twarde, których pojemność to - odpowiednio: dziesięć i dwadzieścia gigabajtów. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że są to napędy o średnicy jednego i ośmiu dziesiątych cala, czyli możliwe jest ich zastosowanie jako nośników danych w cyfrowych kamerach, aparatach, palmtopach czy innych urządzeniach.

www.toshiba.com

Piętnastka bez smyczy

W Las Vegas firma ViewSonic zaprezentowała prototypową konstrukcję piętnastocalowego monitora ciekłokrystalicznego, który nie jest podłączony do komputera poprzez standardowe przewody. Tak po prawdzie to w ogóle nie jest podłączony przewodami, gdyż komunikuje się bezprzewodowo, falami radiowymi. Nowe urządzenie nazywa się airpanel 150 i ma być dostępne w drugiej połowie 2002 roku.

www.viewsonic.com

Małe... też działa

FV25 to najnowsza konstrukcja firmy Shuttle. Jest to płyta główna przeznaczona dla procesorów obsadzanych w złączu Socket 370. Urządzenie charakteryzuje się małymi gabarytami (19 na 18 centymetrów) - wykonano je zgodnie z normami przewidywanymi przez format FlexATX. Dwa gniazda na pamięci DIMM, port PCI, układy dźwiękowe zgodne ze standardem AC'97, karta graficzna (zintegrowana) firmy Trident, Porty USB oraz FireWire, jak i karta sieciowa. O dostępności w sklepach nowej płyty Shuttle nic na razie nie wiadomo.

www.shuttle.com.pl

Mocarz



Firma Enchance z siedzibą w Tajwanie zaprezentowała niedawno zasilacz, który może być wykorzystywany do obudów i płyt głównych zbudowanych oraz pracujących w specyfikacji ATX oraz ATX 2.0. Dzięki temu jedno urządzenie może być stosowane w zestawach zbudowanych przy wykorzystaniu procesorów AMD, jak i Intel, łącznie z kośćmi Pentium 4. Najważniejszą cechą zasilacza nie jest pozłacana obudowa, lecz 460 watów mocy, jakie może oddać, oraz podwójny system chłodzenia, czyli dwa wentylatory. ENS-0246 zapewne zainteresuje wszystkie osoby zajmujące się podkręcaniem procesorów i kart graficznych oraz wszystkich, którym zależy, by ich stacja graficzna lub serwer działały bez zarzutu.

www.enhance.com.tw

Klucz-owa pamięć

FireWire Keychain to ni mniej, ni więcej tylko breloczek do kluczy. Jednak jest on cokolwiek niestandardowy, gdyż oferuje użytkownikowi możliwość przenoszenia we wbudowanej w nim pamięci flash jeden gigabajt dowolnych danych. Informacje z i do pamięci przesyłane są poprzez interfejs, jak sama nazwa urządzenia wskazuje, FireWire (IEEE 1394). Oczywiście cena tak pojemnego nośnika ma być dość spora, lecz producent przewidział, że zapotrzebowanie obejmować będzie zapewne konstrukcje o mniejszej pojemności, dlatego też dostępna będzie cała gama breloczków będąca w stanie pomieścić różne ilości danych.

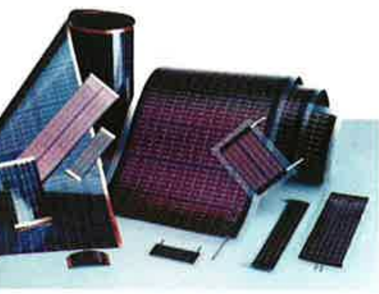
www.wiebetech.com



Bez przewodów

Nowa drukarka korporacji Epson o nazwie Stylus C80WN komunikuje się z komputerami bezprzewodowo. Oczywiście komputer musi być wyposażony w stosowny nadajnik zgodny ze standardem Ethernet 802.11b, gdyż bez tego nic nie da się drukarce "nakazać". Odległość od nadajnika, w jakiej drukarka może poprawnie pracować, to maksymalnie czterdzieści metrów, oczywiście jedynie w przypadku, gdy na drodze sygnału nie znajdują się przeszkody. Szybkość Stylusa C80WN to drukowanie do dwudziestu stron w ciągu minuty (tryb czarno-biały i pięcioprocentowe zaciemnienie dokumentu). Jak na Epson przystało, rozdzielczość maksymalna (tryb fotograficznych wydruków na specjalnym, nabłyszczanym papierze) to 2880 na 720 punktów na cal. Cena nie powinna przekroczyć czterystu dolarów.

www.epson.com



Elastiko fantastiko

Iowa Thin Film Technologies zapowiedziała, że w niedalekiej przyszłości rozpocznie produkcję układów scalonych, które będą charakteryzowały się dość sporą elastycznością. Technologia wytwarzania tego typu modułów jest iście nowatorska - będzie się to odbywało w podobny sposób jak drukowanie dokumentów. Dzięki temu koszty produkcji spadną w znaczący sposób, lecz jednocześnie zmniejszy się skala integracji układów. Dzięki tego typu rozwiązaniom będzie możliwe produkowanie nośników pamięci, które będą odporne na uszkodzenia - obecnie montowane sztywne kości musiały być specjalnie zabezpieczone tak, by ich nie uszkodzić.

www.iowathinfilm.com

Ostro...

Trzydziestobitową głębię barw ma oferować nowy monitor ciekłokrystaliczny, który wyprodukowała firma Sharp. Specjalna technologia, opracowana przez inżynierów, pozwala na wykorzystanie tak dużej palety barw nawet przy zastosowaniu obecnie produkowanych kart graficznych. Dzięki temu użytkownicy, którym zależy na jak najwierniejszym odwzorowaniu kolorów, będą mogli bez przeszkód korzystać z dobrodziejstw płaskich monitorów LCD, gdyż większa liczba widocznych detali oraz niuansów odcieni pozwoli na dokładniejsze przygotowywanie dokumentów (DTP oraz studia graficzne).

www.sharp.de

IBM znów na przedzie...

... listy firm, które zgłosiły najwięcej wniosków patentowych w USA. Rok 2001 okazał się nad wyraz dobrym dla giganta elektronicznego, gdyż trzy tysiące czterysta patentów to ilość niemal o dwadzieścia procent większa od uzyskanej w poprzednim, 2000 roku. Drugie miejsce, z mniejszą o ponad połowę ilością patentów, zajęła firma NEC. Jak głoszą pracownicy IBM, spora część nowych rozwiązań znalazła zastosowanie w konstrukcjach firmy.

www.ibm.com

Nowości Sprzętowe

Notebook od... ECS



Desktopy nie są przenośne, a notebooki... nie są tanie. Pora więc to zmienić. Przełomu dokona znana z produkcji tanich i wydajnych płyt głównych, firma ECS. W ciągu najbliższych tygodni w firmie INCOM pojawi się pierwsza partia nowych notebooków. Desknote 901 to komputer przenośny, które wyposażono we wszystkie niezbędne maszynie tej klasy elementy, ale ma on jeden niespotykany dotąd szczegół - niesamowitą cenę.

Procesor Intel Celeron od 1.0 do 1.5 GHz, PGA370 Socket
Pamięć 128 MB do 512 MB
Karta grafiki SiS630ST (128 bit 3D) współdzielenie pamięci do 64 MB, 2D/3D, 4X AGP
Karta muzyki AC'97, wsparcie dla SPDIF
Ekran 14,1" XGA TFT-LCD, 1024 x 768, 16,7 M kolorów
Napędy 10 GB, 2,5", 9,5 mm, ATA100 IDE HDD 5,25", 12,7 mm, 24X CD-ROM/8X DVD-ROM (opcjonalnie)
Komunikacja RealTek 8100 10/100 Mbps LAN PCTel Mini PCI Modem, 56K/V.90
Porty 1xLPT, 1xCOM, 1xVGA, 4xUSB, 1xIrDA, 1xMic, 1xSP-DIF/OUT, 1xRJ11(modem), 1xRJ45(LAN), 1xS-VIDEO/TV-OUT
Klawiatura 12 funkcyjnych/19 mm, dodatkowe (Internet, e-mail)
Manipulator Synaptics/K-tech Touchpad
Bateria wejście 100-240V, AC - wyjście 12V, 5A, 60 W (zewnętrzna)
Wielkość 320 x 265 x 39 mm
www.incom.com.pl

Black TFT

SHARP POLSKA na początku roku 2002 wprowadził do sprzedaży szeroką gamę monitorów bazujących na nowych matrycach LCD. Wykorzystywana w nich technologia BLACK TFT pozwala na znacznie doskonalsze odwzorowanie czerni, a co za tym idzie - pozostałych kolorów bez zmniejszenia jasności, kontrastu i kąta widzenia monitora. Matryce w tej technologii wykorzystują zjawisko interferencji światła odbitego od powierzchni ekranu, co oznacza zmniejszenie jego ilości z 5% do 1,5%, czyli aż o 70%! Wykorzystanie tego prostego zjawiska sprawia, że w warunkach normalnej pracy dziennej kontrast monitora LCD z matrycą BLACK TFT jest znacz-





Dane techniczne:

Procesor: Intel Pentium 4 1,7 GHz ■ **Płyta główna:** MSI 645 Ultra (SIS) ■ **Pamięć RAM:** 1*256 MB DDR ■ **Dysk twardy:** Seagate Barracuda IV 40 GB ■ **Karta grafiki:** MSI G3Ti500 Pro-VTG ■ **Karta muzyczna:** SoundBlaster Audigy Player ■ **Klawiatura:** Genius Ergo PS/2 ■ **Modem:** Inporte 56K (wewnętrzny) ■ **Napęd CD/DVD:** Pioneer 16x (slot) ■ **System operacyjny:** Microsoft Windows XP PL

Komputer dla... Właśnie... Dla kogo?

AMG Advanced

techNICK

Minęło już sporo miesięcy od ostatniego testu całego komputera, czyli obudowy wraz ze wszystkim tym, co jest potrzebne, by można było połączyć się z Internetem, pobawić grami lub zająć się opracowywaniem tekstów czy obróbką grafiki.

Tym razem, co ciekawe, przystąpiliśmy do testów komputera wyposażonego w procesor firmy Intel, lecz - mamy nadzieję, że w najbliższym czasie, może nawet co miesiąc prezentować będziemy konstrukcje z innymi podzespołami.

Sprzęt, czyli komputer wraz z akcesoriami, choć bez monitora, dostarczyła rzeszowska firma AMG Computers. W tabelce z danymi technicznymi znajduje się opis części, z jakich zbudowano zestaw. Ciekawostką jest fakt, że jako podstawę wykorzystano płytę główną firmy MSI, zbudowaną na bazie kości SIS 645 i SIS 961 MuTIOL. Dzięki temu płyta obsługuje wszystkie nowe procesory Pentium 4 firmy Intel oraz pozwala na użycie modułów pamięci DDR. Obsługa do sześciu portów USB pozwala na podłączenie całej gamy akcesoriów bez potrzeby sięgania po zewnętrzny HUB. Dwa porty zamontowano na płycie, para kolejnych znajduje się na śledziu zwanym D-Bracket i zawierającym dodatkowo cztery diody, które sygnalizują stan płyty głównej (diagnostyka), a ostatnie dwa wyprowadzono na panel przedni obudowy, dzięki czemu łatwo podepniemy cyfrowy aparat fotograficzny, skaner czy inne urządzenie. Estetyczna oraz funkcjonalna obudowa zawiera zasilacz spełniający założenia specyfikacji ATX 2.0 - do płyty podłącza się, prócz standardowego, dodatkowy przewód zasilający. Bardzo cicho pracujący wentylator w zasilaczu oraz niemal bezgłośny system chłodzenia procesora sprawiają, że najwięcej "hałasu" powoduje napęd DVD współpracujący z płytkami CD-R. Mimo faktu, że płyta ma wbudowany układ, który jest odpowiedzialny za generowanie dźwięku zgodnego ze specyfikacją AC'97, firma AMG wyposażyła zestaw w kartę SB Audigy Player, zapewniającą bardzo wysoką jakość dźwięku oraz co chyba jest dość ważne - złącze IEEE 1394 potocznie zwane FireWire. Dzięki temu możliwe jest podłączanie kamer cyfrowych, nagrywarek zewnętrznych oraz innych urządzeń. Klawiatura i myszka to standardowe akcesoria, dlatego z braku miejsca pominę ich opis (są i działają poprawnie). Karta grafiki to opisywana w poprzednim numerze konstrukcja MSI, która wykorzystuje kość Nvidia GeForce3 Ti500 i pozwala na korzystanie nawet z dwóch par okularów 3D (w zestawie jest jedna). Modem zapewnia kontakt z siecią Internet oraz przesyłanie faksów, jak i "telefonowanie".

Test	Tryb	Jednostka	AMG Advanced
Quake II Software	320x200 800X600 1024x768	fps fps fps	133,6 43,5 29,5
Quake II OpenGL	800x600 16bit 1024x768 16bit 1280X1024 16bit	fps fps fps	289,3 289 270,2
Quake II OpenGL	800x600 32bit 1024x768 32bit 1280X1024 32bit	fps fps fps	291,9 287,9 259,8
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1280x1024	fps fps fps fps	204,5 186,2 183,3 144,7
3D Mark 2000 V1.1	16bit 32bit	3DMarks 3DMarks	8370 8027
3D Mark 2001	Standard	3DMarks	7195
SpecViewPerfect 6.1.2	AWadvs-04 DRV-07 DX-06 Light-04 MedMCAD-01 ProCDRS-03		94,15 18,93 34,5 9,452 34,06 18,39

Co do samego złożenia całości nie przyczepiłbym się do przymocowania oraz rozmieszczenia poszczególnych podzespołów, jak i do tego, że - mimo wszystko w dość drogim zestawie - przewody napędu DVD oraz dysku twardego i stacji dyskietek można było poprowadzić bardziej optymalnie tak, by zapewnić poprawny przepływ powietrza we wnętrzu obudowy, lub zastosować przewody zebrane w wiązkę (nie są aż tak drogie, a "skuteczne").

Wydajność sprawdziliśmy za pomocą popularnych programów diagnostycznych oraz gier, a wyniki znajdziecie w tabelce zamieszczonej na niniejszej stronie. Jeśli kogoś interesują wyniki po wykorzystaniu innych programów lub gier, prosimy o kontakt na skrzynkę z adresem maciej.lewczuk@cdaction.com.pl. Jako że testy zestawów będą się zapewne pojawiały niemal w każdym numerze, chcielibyśmy, abyście ich wyniki mogli porównywać z uzyskanymi na własnych maszynach, w końcu to dla was robimy to wszystko. Jeśli będzie to zbyt wiele danych, będziemy je umieszczali na płytce dołączonej do pisma.

W przypadku gdy szukacie komputera do pracy z grafiką lub grania w najwyższych rozdzielczościach i włączonych wszelkich funkcjach, które poprawiają jakość obrazu (no może poza TruForm), zainteresujcie się tym lub podobnym zestawem komputerowym.

(i) AMG Advanced

Cena: **5725 zł*** ■ Dostarczył: **AMG Computers**, al. Piłsudskiego 8-10, 35-074 Rzeszów, tel. (0 17) 850 65 27, faks (0 17) 850 65 15

👍 świetna karta grafiki ■ duża wydajność

👎 troszkę drogi

Internet: www.myamg.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Komputer dla bogatszych

Nowości Sprzętowe

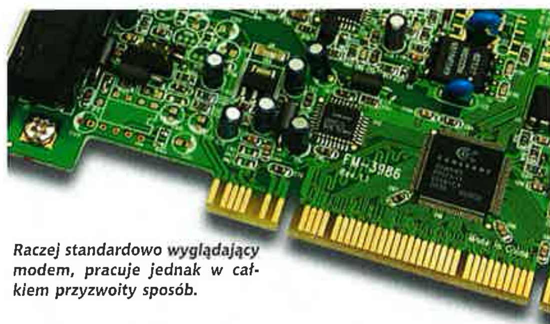
nie wyższy od kontrastu innych monitorów w tych samych warunkach. Wyjątkowość technologii BLACK TFT polega na tym, że świetnej jakości obraz uzyskany zostaje w warunkach rzeczywistej pracy, a nie w warunkach pomiarowych, gdzie otrzymanie wysokiego kontrastu i poprawnego odwzorowania kolorów jest stosunkowo proste. Można powiedzieć, że im jaśniejsze pomieszczenie, w którym pracuje monitor, tym bardziej widać przewagę technologii BLACK TFT nad innymi matrycami LCD. SHARP POLSKA zapowiada ponadto, że na początku roku pojawi się najnowsza matryca LCD wykonana w technologii ASV-BLACK TFT. Zasada działania tego wyświetlacza będzie podobna do BLACK TFT z tym, że zmieni się sposób sterowania matrycą. W wyświetlaczach dostępnych obecnie przy braku sygnału sterującego punkt matrycy jest "otwarty", co oznacza pełne przepuszczanie światła, natomiast w przypadku pojawienia się sygnału sterującego następuje "zamykanie" punktu aż do całkowitego zatrzymania światła. W nowej matrycy ASV-BLACK TFT przy braku sygnału sterującego punkt jest "zamknięty", natomiast pojawienie się sygnału powoduje "otwieranie" punktu aż do osiągnięcia pełnego przepuszczania światła. Dzięki tej teoretycznie prostej zmianie jeszcze lepiej odtwarzany jest kolor czarny, a co za tym idzie - również pozostałe kolory przy zachowaniu wszystkich dotychczasowych zalet matrycy LCD. Dodatkowymi atutami matrycy ASV-BLACK TFT jest osiągnięcie kąta widzenia 170 stopni w pionie i poziomie, natomiast czas reakcji matrycy wynosi tylko 25 ms. W ofercie firmy SHARP w 2002 roku pojawią się monitory 15" wyposażone w matryce ASV-BLACK TFT, natomiast w monitorach 16", 18" i 20" wykorzystywana będzie technologia BLACK TFT.

www.sharp.pl

Plextor poleca Adaptec

Według ostatniej informacji prasowej firmy Adaptec, Plextor zaleca stosowanie najnowszych kontrolerów USB2connect Adapteca do współpracy z nagrywarkami zewnętrznymi PX-S88TU i PX-W2410TU.

"Wsparcie Adapteca dla standardu USB 2.0 pozwala naszym klientom w pełni wykorzystać nowe zewnętrzne napędy Plextor, które obsługują ten szybki interfejs. Zarówno zewnętrzny model PX-W2410TU, jak i miniaturowa kieszonkowa nagrywarka PX-S88TU mogą cieszyć klienta wysokim transferem danych i wygodnym podłączeniem typu plug and play podczas pracy komputera. Adaptec to cenny



Raczej standardowo wyglądający modem, pracuje jednak w całkiem przyzwoity sposób.

Dane techniczne:

Procesor: Conexant SmartHCF ■ **Podłączenie:** magistrala PCI ■ **Obsługa audio:** wejście mikrofonowe, wyjście na głośniki ■ **Protokoły:** V.90/K56Flex (możliwość rozbudowy do V.92) ■ **Dodatkowe:** dołączony przewód telefoniczny

Przygotowany na V.92

Zoltrix Sagitta

■ techNICK

W dzisiejszych czasach - gdy na zachodzie większość użytkowników komputerów łączy się z Internetem poprzez szybkie łącza i płaci znikome rachunki za dostęp do Sieci, w naszym kraju większość obywateli musi korzystać z połączeń telefonicznych, a co najgorsze - słono za to płacić.

Jeśli zmuszeni jesteśmy do korzystania z modemów, należy wziąć pod uwagę kilkadziesiąt konstrukcji wszelkich marek dostępnych w Polsce. My zaprezentujemy urządzenie Zoltrix Sagitta, zbudowane przy wykorzystaniu kości firmy Conexant. Konstrukcja ta ma wejście i wyjście dla przewodów telefonicznych, dzięki czemu można przelotowo podłączyć telefon. Dzięki wejściu mikrofonowemu oraz wyjściu na słuchawki lub głośniki korzystać można z modemu, jak też ze stacjonarnego telefonu lub "dzwonić" przez Sieć (VOIP).

Dołączona polskojęzyczna instrukcja pozwoli mniej zaawansowanym użytkownikom zainstalować modem oraz odpowie na podstawowe pytania, które mogą się nasunąć. Producent dołączył także certyfikat, dzięki któremu można bezpłatnie założyć konto pocztowe o pojemności 20 MB na serwerze Interia.pl.

Modem bez najmniejszych problemów łączył się już za pierwszym razem z serwerami obsługującymi połączenia internetowe zarówno na dobrych, jak i zaszumionych (starych) łączach. Szybkość połączeń wynosiła niemal zawsze 52 000 kilobitów na sekundę (w dwóch przypadkach wynosiła "tylko" 49 333. Dość szybkie transfery plików stawiają model Zoltrix Sagitta na równi z najszybszymi konstrukcjami w tej klasie.

Zoltrix Sagitta jest godnym polecenia urządzeniem, które łączy zarówno funkcjonalność, jak i świetne parametry użytkowe. Jednak zważywszy na cenę, część potencjalnych nabywców sięgnie zapewne po tańsze rozwiązania, które oferują trochę słabsze właściwości, ale znacznie mniej uszczuplają kieszeń.

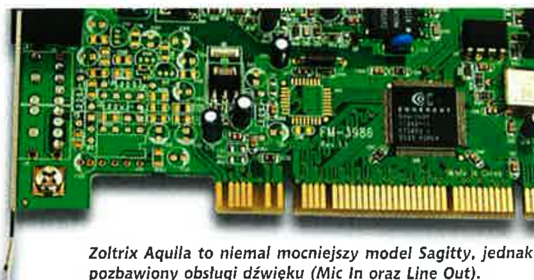


Zoltrix Sagitta

Cena: **150 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ łączy się niemal za każdym razem z dużą prędkością ■ konto poczty elektronicznej na Interii
- "nie chce" działać z Linuksem

Internet: **www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl**



Zoltrix Aquila to niemal mocniejszy model Sagitty, jednak pozbawiony obsługi dźwięku (Mic In oraz Line Out).

Dane techniczne:

Procesor: Conexant SmartHCF ■ **Podłączenie:** magistrala PCI ■ **Obsługa audio:** brak ■ **Protokoły:** V.90/K56Flex (możliwość rozbudowy do V.92) ■ **Dodatkowe:** dołączony filtr antyprzepięciowy

Z dodatkami

Zoltrix Aquila

■ techNICK

Modemów ci u nas dostatek... Tak mógłby powiedzieć członek zarządu firmy Zoltrix - producent ten oferuje pełną gamę urządzeń pozwalających na wykorzystanie linii telefonicznych nie tylko do przesyłania głosu.

Dane mi było testować wiele modemów komputerowych - zarówno wewnętrznych (montowanych w komputerze), jak i zewnętrznych (podłączanych do portu szeregowego COM lub USB). Tym razem przyszło mi sie zmierzyć z Aquilą.

Po otwarciu pudełka z Aquilą natychmiast sprawdziłem jeszcze raz, jak wygląda Sagitta. Okazuje się, że są to niemal identyczne urządzenia, które różni jedynie kilka układów znajdujących się na Sagicie - odpowiedzialnych za obsługę wejścia i wyjścia dźwięku (Mic In oraz Line Out). Nie będę się zatem rozwodził po raz drugi nad właściwościami układu Conexanta, który jest sercem modemu Aquilii. Jeśli chodzi o możliwość wykorzystania komputera z zainstalowanym modemem do komunikacji głosowej (telefon internetowy), jest to jak najbardziej możliwe, lecz potrzebna jest jeszcze karta dźwiękowa, która pracuje w trybie Full Duplex.

Ciekawostką jest, że do modemu dołączono filtr antyprzepięciowy - Sensorek, firmy Spark. Dzięki niemu nie trzeba obawiać się niezbyt przyjaznych sygnałów, które mogą zniszczyć modem, a co za tym idzie - nawet komputer użytkownika.

Wydajność przy pracy w Internecie, czyli wysyłanie i ściąganie danych zarówno z serwisów WWW, jak też FTP jest zadowalająca i niemal identyczna jak w modelu Sagitta.

Jeśli szukacie wydajnego modemu działającego pod systemem Windows, a nie zamierzacie korzystać z funkcji dźwiękowych dostępnych poprzez modem, urządzenie Zoltrix Aquila jest czymś, co powinniście wziąć pod uwagę przy zakupie, zważywszy na dołączony filtr i w miarę przystępną cenę.



Zoltrix Aquila

Cena: **115 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ dołączony filtr antyprzepięciowy
- działa jedynie z systemami Windows

Internet: **www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

sojusznik i będziemy kontynuować ścisłą współpracę w celu wymiany doświadczeń" - brzmi oświadczenie Plextora. Przenośny napęd PX-S88TU to niewielka nagrywarka o parametrach: 8x/8x/24x. Zewnętrzny model PX-W2410TU, bazujący na popularnym wewnętrznym modelu PX-W2410TA, to jedna z najszybszych nagrywarek: zapis płyty CD-R 650 MB odbywa się w ciągu 4 minut. Parametry urządzenia: 24x/10x/40x.

Napędy Plextor wyposażono w technologię Burn Proof, zapobiegającą błędom opróżnienia bufora (ang. buffer underrun) podczas nagrywania.

USB2Connect 3100LP to 4-portowy kontroler w pełni zgodny z USB 2.0, przeznaczony dla komputerów PC i Mac, umożliwiający podłączanie zarówno urządzeń ze złączem USB 1.1, jak i USB 2.0.

www.alstor.com.pl

Enterprise (ale to nie StarTrek)

Ostatnie testy przeprowadzone w kilku wiodących magazynach komputerowych potwierdziły wysoką jakość dysków Fujitsu, które pochodzą z serii AL-7 Enterprise.

W jednym z niemieckich pism model MAN3367MP o pojemności 36,7 GB znalazł się na czele rankingu dysków SCSI, które znajdują się obecnie na rynku.

Jego "krewniak" MAN3735MP (model 73,5 GB) przeszedł zwycięsko testy magazynu MACUP, osiągając najlepsze wyniki zapisu/odczytu, transferu danych, generalnie wydajności i średniego czasu wyszukiwania, konkurując z czterema innymi modelami. Co więcej, w internetowym serwisie www.storage.review.com model ten został okrzyknięty najlepszym wśród dysków pracujących z prędkością 10 000 obrotów/min, przeznaczonych do zastosowań serwerowych. W tym samym serwisie również dyski z 15 000 obrotów/min otrzymały najwyższe noty. Fujitsu oferuje tego typu dyski o pojemności 18,4 GB i 36,7 GB. Zapewniają one wysoki transfer danych (88,9 MB/s.) i średni czas wyszukiwania około 3,5 ms. Produkty linii AL-7 Enterpise oferowane są również w wersji z interfejsem Fibre Channel (chodzi o modele o pojemności 36,7 i 73,5 GB), co - według producenta - ma rozszerzyć wachlarz ich zastosowań. Według danych opublikowanych przez Gartner Dataquest, Fujitsu jest drugim co do wielkości producentem dysków twardych klasy Enterprise i w trzecim kwartale bieżącego roku jego udział w rynku wynosił 21,3%.

www.fujitsu-europe.com
www.alstor.com.pl



Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback jest kierownicą z wbudowaną opcją wstrząsów i kompatybilną z konsolami do gier Sony oraz komputerami PC.

Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback

Mike-L

Ilość akcesoriów pozwalających sterować obiektami w grach komputerowych i znajdujących się na polskim rynku jest ogromna. Jeśli jednak ktoś chciałby kupić kierownicę, a do tego taką, która ma zaimplementowaną technologię Force Feedback, liczba tychże urządzeń okaże się znacznie mniejsza. Niestety urządzenia te są dość kosztowne.

Każda szanująca się firma stara się, by w swojej ofercie mieć przynajmniej jeden model kierownicy, dżojstika czy pada, które wyposażono w funkcję wstrząsów. W bardziej zaawansowanych konstrukcjach implementuje się system Force Feedback.

Podobnie rzecz się ma w przypadku dość popularnych, głównie ze względu na cenę, konstrukcji z serii Twin Turbo. Tym razem testowałem urządzenie noszące szumną nazwę Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback, co już na wstępie sugeruje, że mamy do czynienia z najbardziej zaawansowaną konstrukcją tego typu. Na pierwszy rzut oka całość wygląda raczej standardowo - kolumnę kierownicy można opuszczać i podnosić, co pozwala na dopasowanie do wysokości biurka czy fotela, na którym siedzimy. Tak jak w poprzednich modelach, tak i tu producent pomyślał o możliwości umieszczenia podstawy pod udami, dzięki czemu można bardziej czuć wrażenia towarzyszące zabawie (wibracje przenoszą się nie tylko na ramiona). Niestety zastosowanie tej opcji, nawet przy moich podobno długich nogach, nie zdaje egzaminu, gdyż koło kierownicy wbija się w brzuch. Ograniczyłem się zatem do ustawienia urządzenia na biurku, przez co zmuszony byłem przestawić klawiaturę, postawa jest dość duża. Plusem jest fakt, że spora powierzchnia zapewnia wymaganą stabilność, a gumowe nóżki oraz cztery przyssawki - o dziwo - działają całkiem sprawnie, choć można je wspomóc dołączonym imadełkiem. Moduł pedałów gazu i hamulca dość dobrze spełniają powierzone im zadanie, jednak sprężyny mogły być nieco twardsze. Ponadto zaimplementowano do urządzenia dodatkowy element, jakim zawsze wyróżniały się konstrukcje Twin Turbo, zawierający manetkę zmiany biegów (cztery kierunki) oraz hamulec ręczny. Dzięki nim symulacje rajdów lub wyścigów samochodowych powinny nabrać więcej realizmu. Jeśli korzystamy z kanapy lub szerokiego fotela, moduł ten można z powodzeniem umieścić obok uda, lecz niczym nie da się go przymocować, by po szarpnięciu rękojeści hamulca całość nie przesuwała się. Przyssawki świetnie działają na stoliku czy biurku, lecz wtedy przedramię i nadgarstek trzeba wyginać w dość ekwilibrystyczny sposób (ja przystawiłem sobie polakierowany, drewniany stołek - świetnie działało).

Dane techniczne:

Podłączenie: port LPT lub porty gier w konsolach Sony ■ **Długość przewodu:** 250 cm ■ **Liczba przycisków:** 7 + Start + Tryb (wybiera się tryb pracy) ■ **Dodatkowe:** moduł manetki biegów i hamulca ręcznego

Koło kierownicy zaprojektowano dość ergonomicznie i w newralgicznych miejscach pokryto przyczepną gumą (plus). Przyciski oraz cyfrowy pad (cztery kierunki) pozwalają na przyporządkowanie większości przydatnych podczas jazdy funkcji, dzięki czemu dość rzadko jesteśmy zmuszani do korzystania z klawiatury lub myszy.

Funkcja wstrząsów działa dość przyzwoicie, ale muszę przyznać, że nie tak doskonale jak w przypadku konstrukcji Logitecha czy Guilemota.

Sporą ciekawostką jest to, że kierownicę tę można podłączyć zarówno do peceta, jak i do konsoli PSX, PS1 oraz PS2. Jeśli chodzi o konsolę, wtyczka pasuje idealnie, jednak gdy zdecydujemy się na użytkowanie jej z komputerem PC, w zestawie znajduje się przejściówka, która pozwala na podłączenie kierownicy poprzez port... LPT! Oczywiście producent dołączył stosowne sterowniki.

Muszę przyznać, że Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback jest jedną z ciekawszych pozycji na rynku, która ze względu na właściwości, uniwersalność oraz cenę może znaleźć grono potencjalnych nabywców.



Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback

Cena: **399 zł*** ■ Dostarczył: **Manta**, ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa, tel. (0 22) 643 34 80, faks (0 22) 641 84 82

+ guma pokrywająca kierownicę ■ uniwersalność
- trudno przymocować w rozsądny sposób moduł manetki biegów i hamulca

Internet: **www.manta.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Do PC i do konsol.



Zoltrix Boxer 2 to niezła zabawa za dwadzieścia dwa złote.

Dane techniczne:

Podłączenie: port gier ■ **Przewód:** 1,8 m ■ **Przyciski:** 8 ■ **Przepustnica:** brak ■ **Dodatkowe:** przyciski Clear, Turbo, Auto

Do grania

Zoltrix Boxer 2

■ **Mike-L**

Kontrolery gier są coraz popularniejsze, a to za sprawą konsol, które można obsługiwać właściwie tylko akcesoriami, takimi jak GamePad lub kierownica. Gracze posiadający PC-ty, również mają szeroki wybór tego typu urządzeń, lecz co wybrać z ofert, w których znajdują się konstrukcje za kilkanaście złotych i niewiele się od nich różniące, na pierwszy rzut oka, kontrolery za kilkaset.

Zoltrix Boxer 2 jest urządzeniem należącym do rodziny GamePadów. Testowany przez nas egzemplarz do złudzenia przypomina pad dołączany do popularnej w Polsce PSX. Materiał, z jakiego wykonano poszczególne podzespoły, to przezroczyste bardzo gładkie tworzywo, które po dłuższej zabawie powoduje pocenie się dłoni, przez co utrzymanie kontrolera staje się kłopotliwe. Większość przycisków wykonano z plastiku, podobnie jak ośmiokierunkowy cyfrowy sterownik krzyżakowy. Klawisze funkcyjne stworzono z dość miękkiej gumy, co przy ich długości (wysokości, jak kto woli) sprawia, że nieco się gną.

Podczas testów okazało się, że urządzenie działa nadzwyczaj precyzyjnie i niemal nie ma się do czego przyczepić. Każdy z ośmiu przycisków można ustawić na automatyczny ogień lub działający dopiero po wciśnięciu. Oczywiście (indywidualnie) można przywrócić poprzedni stan (praca bez przerw).

Oprócz "śliskiej" powierzchni, pewnym mankamentem może być fakt, że moje, raczej standardowej wielkości, dłonie okazały się troszkę za duże do pada, dlatego nadaje się on przede wszystkim dla dzieci i młodszej młodzieży.

Mimo kilku drobnych mankamentów Zoltrix Boxer 2 okazał się nad wyraz ciekawym urządzeniem, które można zakupić za kwotę dwudziestu dwóch złotych, co raczej nie doprowadzi nikogo do bankructwa, a znacznie uprzyjemni i ułatwi grę na komputerze.

ⓘ Zoltrix Boxer 2

Cena: **22 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ osiem przycisków ■ przystępna cena
- "śliskie" tworzywo

Internet: **www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

Sprzedaż VIA

Firma VIA Technologies poinformowała, że sprzedaż netto w grudniu 2001 wyniosła około 61,58 milionów dolarów amerykańskich. W roku 2001 całkowity skumulowany przychód ze sprzedaży wyniósł w przybliżeniu 976 milionów dolarów amerykańskich. Daje to wzrost rocznego, skumulowanego przychodu o 10,41% w odniesieniu do sprzedaży w roku 2000.

"Jesteśmy bardzo zadowoleni z tego wyniku", powiedział Richard Brown, dyrektor marketingu w VIA Technologies. "Wzrost o ponad 10% w ciągu ostatniego roku pokazuje, iż VIA silnie się rozwija na przekór rynkowym trendom".
www.viaarena.com

Premiery LG



Oferta nagrywarek produkowanych przez LG Electronics powiększyła się o model GCE-8240B. Nowa nagrywarka LG stanowi kolejny krok ku poprawie parametrów odczytu i zapisu oraz zabezpieczenia przed błędami w napędach CD-RW. Skuteczna ochrona przed występowaniem błędów podczas nagrywania, prosta instalacja, szybka praca urządzenia oraz cena na kieszeń przeciętnego użytkownika - to wyznaczniki atrakcyjności każdej nagrywarki LG. Bardzo duży, 8 MB bufor danych w przypadku modelu GCE-8240B gwarantuje stuprocentową skuteczność nagrania płyty. Dodatkowo od strony programistycznej urządzenie zapobiega występowaniu błędu buffer underrun dzięki technologii Buffer Underrun Proof ExacLink. Dla użytkownika oznacza to mniej zniszczonych nośników danych i szybszy proces nagrywania. Model GCE-8240B charakteryzuje się maksymalną, 24-krotną prędkością zapisu płyt CD-R, 10-krotną prędkością dla płyt CD-RW i 40-krotną prędkością odczytu z obu rodzajów nośników. Tak duże prędkości osiągane są zarówno przy interfejsie E-IDE, jak i ATAPI, ale wymagają zapewnienia odpowiedniego przesyłu danych ze źródła do nagrywarki. W przypadku nagrywarki LG Electronics można mówić o transferze danych z maksymalną prędkością 6000 KB/s oraz średnim czasie dostępu rzędu 110 msek. Nagrywarka obsługuje formaty CD-ROM, CD-DA, CD-ROM XA, CD-Plus, CD-Text, CD-IFMV, Video CD, Photo-CD i CD-R/RW. Funkcje urządzenia obsługiwane są przez dołączone programy narzędziowe Roxio ECDC i Direct CD. Urządzenie pojawi się w sprzedaży pod koniec stycznia 2002. Jego cena detaliczna brutto będzie wynosić 539 złotych.
www.lge.pl



Logitech WingMan Cordless Gamepad to niemal doskonały przykład na przemyślany i dobrze wykonany kontroler gier.

Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Zasięg: do 7 m ■ Zasilanie: 4 baterie lub akumulatorki AA ■ Analogowe manetki: 2 ■ Cyfrowy D-Pad: jest ■ Liczba przycisków: 10 (6+4) ■ Dodatkowe: przepustnica, Force Feedback

Bezprzewodowa rewolucja

Logitech WingMan Cordless Gamepad

■ **Maciej Lewczuk**

Do tej pory kontrolery gier podłączane były do komputera przez różnej długości przewody zakończone wtyczką, jaka pasowała do portu gier lub złącza USB. Niestety odległość pomiędzy użytkownikiem i monitorem czy telewizorem wynosiła około półtora do trzech metrów. Jeśli potrzeba było, odsunąć się dalej, szczególnie podczas grania na ekranie telewizora (np. wyścigi samochodowe), można było wykorzystać przedłużacze.

Istniała jednak możliwość, że ktoś zahaczy o przewody i zrobi sobie krzywdę lub uszkodzi sprzęt - przewody mogą okazać się elementem zbędnym. Z takiego założenia wyszli projektanci i inżynierowie z laboratoriów firmy Logitech, prezentującej coraz więcej zaawansowanych akcesoriów komputerowych. Rozwiązaniem dla najbardziej wymagających jest Logitech WingMan Cordless Gamepad, czyli cyfrowo-analogowy pad wyposażony w silniczki generujące efekty Force Feedback ("realistyczne" wstrząsy) oraz komunikujący się z komputerem bezprzewodowo, czyli za pomocą fal radiowych. Do wolnego portu USB podłączamy urządzenie nadawczo-odbiorcze, a do pada wkładamy cztery baterie lub akumulatorki AA (R6). Odległość robocza pomiędzy padem a modułem, podłączonym do komputera, może wynosić do siedmiu metrów (według producenta - sześć). Force Feedback działa doskonale jak na gamepad, gdyż w uchwycie zamontowano dwa silniczki wywołujące wstrząsy - te mają symulować strzały z pistoletu, uderzenia samochodu o bandy lub inne doznania. Wszystkie efekty przypominają te, które znamy z dżojstików i przewodowych padów.

Logitech WingMan Cordless Gamepad charakteryzuje się dość sporymi gabarytami i jest przeznaczony raczej dla dzieci o większych dłoniach, a młodzież i dorośli nie powinni mieć z nim żadnych problemów. Opływowe i jednocześnie ergonomiczne kształty w połączeniu z zastosowanymi materiałami pozwalają na dość długie granie bez narażania się na wyślizgiwanie się pada ze spoconych dłoni. Dziesięć przycisków, z których sześć obsługiwana jest kciukiem prawej dłoni, a kolejne cztery za pomocą palców wskazujących i środkowych obu dłoni. W lewej części umieszczono cyfrowy ośmiokierunkowy D-Pad oraz analogową manetkę i przycisk Mode, zmieniający ich funkcje - odpowiednio: z View Switch (przełącznik widoku) - Left Joystick (lewa manetka), na D-Pad (cyfrowy kontroler kierunku) - View Switch. Przycisk Rumble odpowiedzialny jest za aktywację lub wyłączenie trybu Force Feedback. Prawa manetka ma na stałe przyporządkowaną funkcję analogowego kontrolera kierunku (prawego). Nie można pominąć także przepustnicy obsługiwanej palcem wskazującym prawej dłoni, mogącej pracować także jako orczyk przy symulatorach lotu.

Po dość długim "katowaniu" kontrolera nie znajdowałem w nim żadnych mankamentów, no, może dość sporą wagę spowodowaną czterema bateriami, lecz była to jedyna rzecz - wszystko to do czasu przełączenia lewej manetki analogowej w tryb przełącznika widoków. W tej wersji manetka powinna bez najmniejszych oporów pozwalać na wybór jednego z ośmiu kierunków, lecz praktyka wykazała, że tak nie jest. Uzyskanie zwrotu do góry, na dół, w prawo i w lewo odbywa się bez problemów. Gdy jednak przychodzi do kierunków pośrednich, niemal nie da się ich precyzyjnie wybrać - i nic nie pomaga w "naprawie" tego problemu.

Jeśli mam być szczery, muszę przyznać, że Logitech WingMan Cordless Gamepad to jedno z najlepszych urządzeń, jakie dane mi było użytkować. Dodając do tego brak przewodu, który pałętałby się na biurku i ograniczał odległość od monitora, w przypadku posiadania odpowiedniej ilości gotówki można śmiało nabyć kontroler Logitecha bez obaw o źle zainwestowane pieniądze.



(i) Logitech WingMan Cordless Gamepad

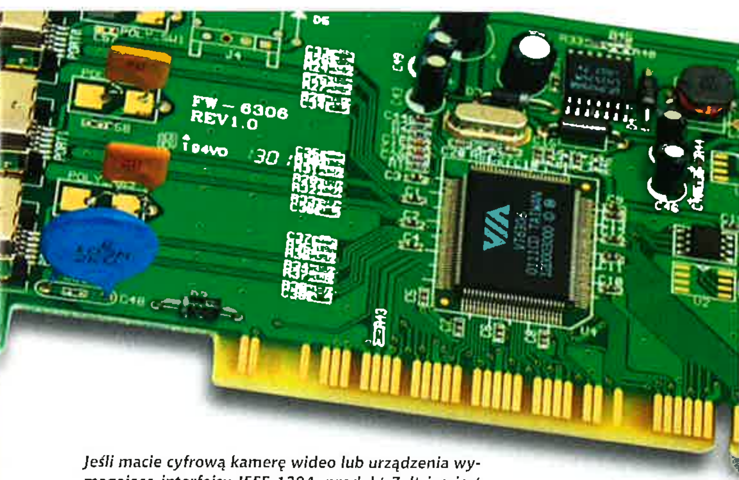
Cena: **245 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ dobra implementacja Force Feedback ■ połączenie bezprzewodowe
- nieprecyzyjna praca lewej manetki jako przełącznika widoków

Internet: **www.logitech.com, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Pod niemal doskonały



Jeśli macie cyfrową kamerę wideo lub urządzenia wymagające interfejsu IEEE 1394, produkt Zoltrixa jest tym, co powinno was zainteresować.

Dane techniczne:

Podłączenie: port gier ■ **Przewód:** 1,8 m ■ **Przyciski:** 8 ■ **Przepustnica:** brak ■ **Dodatkowe:** przyciski Clear, Turbo, Auto

Jest ogniście

Zoltrix Fire Wire IEEE 1394

■ **Maciej Lewczuk**

Cyfrowe kamery wideo ciągle tanieją, co sprawia, że wielu może już pozwolić sobie na zakup takiego urządzenia zamiast dość starych technologicznie urządzeń analogowych. Jednak przegrywanie materiału do komputera poprzez złącze S-Video lub Composite raczej nie przekazuje wysokiej jakości materiału.

Rozwiązaniem pozwalającym na ominięcie tej niedogodności jest przesłanie do pamięci komputera danych z kamery poprzez złącze IEEE 1394 zwane Fire Wire, I-Link lub którąś z odmian stosowanego przez producentów sprzętu. Takowy interfejs jest już montowany w kartach muzycznych Creative Audigy, lecz co mają zrobić użytkownicy, którzy już mają urządzenie obsługujące dźwięk i nie zamierzają tego zmieniać?

Rozwiązanie podsuwa między innymi firma Zoltrix, prezentując kartę kontrolera IEEE 1394 z wbudowanymi trzema portami Fire Wire, których wyjścia są umieszczone na śledziu karty. Urządzenie montuje się w wolnym porcie PCI i to już niemal cała procedura, gdyż pozostaje jedynie konieczność włożenia do napędu płytki CD-ROM z systemem operacyjnym z rodziny Windows, gdzie znajdują się uniwersalne sterowniki do karty. W pudełku znajdziemy także przewód pozwalający na podłączanie do komputera kamer czy też innych urządzeń. Te ostatnie to między innymi zewnętrzne napędy dysków twardych, nagrywarki, napędy magnetooptyczne czy nawet skanery. Nic nie stoi także na przeszkodzie, by za pomocą specjalnego przewodu i ściągniętych z Internetu sterowników połączyć ze sobą dwa komputery.

Producent dołączył program Ulead VideoStudio SE 4.0.

Jeśli szukaliście kart zapewniających możliwość podłączenia jakichkolwiek urządzeń, które korzystają ze złączy IEEE 1394 - polecam kartę Zoltrix.



Zoltrix Fire Wire IEEE 1394

Cena: **165 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

prostota obsługi ■ sterowniki zawiera już sam system

nie mam się do czego przyczepić (a lubię)

Internet: **www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Karta bez wad!

Nowości Sprzętowe

Dynamo czy DynaMO?

Fujitsu wprowadziło do sprzedaży dwa nowe napędy magnetooptyczne z interfejsem USB 1.1. Modele DynaMO640U1 i DynaMO1300U1 będą miały - odpowiednio: 640 MB i 1.3 GB. Są mniejsze, lżejsze i co najważniejsze, tańsze od poprzedników i konkurencji. (Dla przykładu - napędy DynaMO 640U1 udostępniają użytkownikom ponad dwukrotnie większą objętość niż konkurencyjne cenowo napędy ZIP 250.) Nowe modele mają te same zalety i funkcje, którymi dysponowały urządzenia z bardzo udanej serii DynaMO SF. Najistotniejszą różnicą między nimi jest ich wygląd zewnętrzny. Nowe modele są o 26% mniejsze od poprzedników (wymiary 34 x 122 x 162 mm) i o 35% lżejsze (teraz ważą zaledwie 630 g). Jest to bardzo dużym udogodnieniem dla użytkowników wykorzystujących te urządzenia głównie jako przenośne. Dla nich ważną cechą będzie również zmniejszony pobór mocy (o 60%), który wynosi teraz poniżej 5,7 W. Podstawowe parametry techniczne napędów MO to niewątpliwie transfer danych, który w obydwu modelach wynosi 5,9 MB/s, czas wyszukiwania na poziomie 23 ms i prędkość obrotowa dysku. Ten ostatni parametr w przypadku modelu DynaMO 1300U1 zmienia się w zależności od zastosowanego nośnika. A więc przy zastosowaniu nośnika o pojemności 1,3 GB prędkość obrotowa wyniesie 3600 obr./min, natomiast przy zastosowaniu dowolnego mniejszego nośnika zwiększy się ona do 4558 obr./min. W przypadku modelu DynaMO 640U1 parametr ten jest stały i wynosi 3600 obr./min. Każdy napęd USB Fujitsu dostarczany jest w zestawie z wszystkimi potrzebnymi sterownikami, kablem, oprogramowaniem do backupu i czystą dyskietką MO. Instalacja jest prosta (dzięki interfejsowi USB przebiega ona na zasadzie plug&play) i nie przysparza problemu nawet użytkownikom bez dużego doświadczenia. Jak wszystkie napędy MO Fujitsu, również ostatnie modele są wstecznie kompatybilne z nośnikami 3,5" o pojemnościach 640 MB, 540 MB, 230 MB i 128 MB. DynaMO 1300U1 może dokonywać zapisu/odczytu na nośnikach 1,3 GB standardu GIGAMO. Napędy MO Fujitsu działają w środowiskach Windows 98, Me, 2000 Professional dla PC i OS 8,6 oraz w jego późniejszych wersjach dla komputerów klasy Mac. Więcej informacji na ten temat znaleźć można na internetowej stronie producenta www.fujitsu-europe.com Obydwa napędy dostępne są w ofercie firmy ALSTOR - ich ceny to 1799 złotych za model DynaMO 1300U1 i 1499 złotych za model DynMO640U1. Podane ceny są cenami brutto.

www.fujitsu-europe.com
www.alstor.com.pl



Epson Stylus C20SX to drukarka, która jest odświeżonym modelem z najniższej półki, co nie oznacza, że jej parametry użytkowe są słabe.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/piezoelektryczna ■ **Liczba kolorów tuszu:** 4 ■ **Format wydruków:** ...do letter ■ **Maksymalna rozdzielczość:** 720 dpi ■ **Podłączenie:** port LPT ■ **Dodatkowe:** brak

Nowe nazewnictwo

Epson Stylus C20SX

■ **Maciej Lewczuk**

Dość długo dane nam było czekać na odświeżenie linii produktów firmy Epson, czyli drukarek i skanerów, dlatego też z dość dużym zainteresowaniem podeszliśmy do trzech modeli dostarczonych do redakcji.

Model oznaczony symbolem C20SX już samą nazwą przyciąga uwagę osób, które miały do tej pory styczność z urządzeniami prezentowanymi przez firmę Epson. Dotychczasowe nazewnictwo (np. Stylus Color 480) zostało zmienione, ale to nie jedyna nowość w konstrukcjach drukarek. Poprawiono wygląd obudowy oraz mechanizm odczytujący pozycję karetki z tuszami, co zaowocowało zwiększeniem dokładności druku przy takiej samej rozdzielczości, a także zmniejszeniem czasu potrzebnego na dokonanie wydruku jednej strony zarówno w czerni, jak i w kolorze. Według producenta, przy stałym druku kilkunastu stron, po rozpoczęciu pracy można uzyskać prędkość dochodzącą do sześciu i pół strony na minutę (przy pięcioprocentowym zaciemnieniu kartki pojedynczym kolorem). W praktyce jest troszkę wolniej, lecz nie na tyle, by trzeba było skrytykować producenta.

Jeśli weźmiemy pod uwagę jakość uzyskanych wydruków, nie ma wyjścia i trzeba przyznać palmę pierwszeństwa konstrukcji Epsona, mając na uwadze cenę urządzenia, która jest niższa od trzystu pięćdziesięciu złotych. Na papierze kserograficznym zdarza się, że czcionki oraz cienkie linie mają postrzępione brzegi, lecz jest to błąd, który i tak jest jednym z najmniejszych, jakie dane mi było widzieć przy różnych urządzeniach tego typu.

Przyznam, że Epson Stylus C20SX jest ciekawą drukarką, którą mogę polecić osobom niewymagającym i niemającym ochoty wydawać na urządzenie przenoszące dane na papier, folię lub wyprasowanki zbyt wielkiej kwoty pieniędzy.

ⓘ Epson Stylus C20SX

Cena: **255 zł*** ■ Dostarczył: **MAX COMPUTERS Sp. z o.o.**, ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel. (0 71) 326 01 36 do 40, faks (0 71) 326 01 36 do 40

+ dobra jakość druku ■ w końcu doczekaliśmy się polskich sterowników
- częstsza niż u konkurencji wymiana kałamarzy

Internet: **www.maxcomp.pl, www.epson.de**



Epson Stylus C60 to doskonała drukarka dla osób potrzebujących wysokiej jakości wydruków.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/piezoelektryczna ■ **Liczba kolorów tuszu:** 4 ■ **Format wydruków:** ...do letter ■ **Maksymalna rozdzielczość:** 2880 dpi ■ **Podłączenie:** port USB lub LPT ■ **Dodatkowe:** gra Planet of the apes

To nie lata 60?

Epson Stylus C60

■ **TechNICK**

Uparłem się, by w moje ręce trafiła najmocniejsza z trzech znajdujących się w magazynie naszego laboratorium konstrukcji Epsona.

Epson Stylus C60 jest urządzeniem, którego cenę ustalono na nieco ponad pięćset złotych, dzięki czemu nie powinna ona zrujnować potencjalnego nabywcy. Czy jednak warto wydać te pieniądze na drukarkę atramentową?

Po nabyciu modelu otrzymamy urządzenie, które dane z komputerem wymienia poprzez złącze LPT (dwukierunkowy Bitronics) lub port USB. Zaimplementowane technologie pozwoliły zachować bardzo wysoką jakość druku w rozdzielczości 2880 na 720 punktów na cal przy dużej prędkości nanoszenia danych na arkusze nośników. Jeśli chodzi o media, jakich można użyć przy Stylusie C60, są nimi - począwszy od zwykłych kartek papieru kserograficznego, fotograficznego nabłyszczanego i matowego, po folie, wyprosowanki czy kartony o gramaturze do 90 gramów na metr kwadratowy.

Producent wysłuchał w końcu sygnałów dochodzących od użytkowników i dostarczył prócz dobrej spolszczonej instrukcji obsługi (tym razem w wersji elektronicznej - HTML) - także polskie wersje sterowników. Dzięki temu można w końcu bez konieczności zaglądania do instrukcji zorientować się w funkcjach sterownika oraz parametrów wydruku.

Dwanaście stron monochromatycznych wydruków, uzyskiwanych w ciągu minuty, to naprawdę niezły wynik, lecz raczej trudny do osiągnięcia. Szybkość objawia się wyraźnie przy wysokiej jakości wydrukach zdjęć na specjalnych papierach. Wystarcza kilka minut, by otrzymać obrazy niemal tak doskonałe jak oryginalne zdjęcia, co jest normą w przypadku produktów firmy Epson.

Epson Stylus C60 jest produktem, którym powinni się zainteresować wszyscy użytkownicy ceniący sobie jakość i szybkość, lecz mniejszą uwagę przywiązujący do głośności pracy mechanizmów.

ⓘ Epson Stylus C60

Cena: **465 zł*** ■ Dostarczył: **MAX COMPUTERS Sp. z o.o.**, ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel. (0 71) 326 01 36 do 40, faks (0 71) 326 01 36 do 40

+ bardzo wysoka jakość druku ■ szybka
- głośna praca mechanizmów

Internet: **www.maxcomp.pl, www.epson.de**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Canon S200 to mała drukarka do zastosowań domowych, podłączana do komputera poprzez port USB.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ **Ilość kolorów tuszu:** 4 ■ **Format wydruków:** do letter ■ **Maksymalna rozdzielczość:** 2880 na 720 dpi ■ **Podłączenie:** port USB ■ **Dodatkowe:** brak

Dwusetka

Canon S200

■ **Mike-L**

Ewolucja dotyczy wszystkiego, w tym także rzeczy martwych. Może przesadziłem troszkę w tym stwierdzeniu, lecz przyglądając się rynkowi komputerowemu, można stwierdzić, że akcesoria i podzespoły zmieniają się czasem nieznacznie, acz nieubłaganie. Pogoń za klientem sprawia, że producenci co pewien czas dodają nowe funkcje, których oczekują odbiorcy.

S200 jest drukarką, która ma za zadanie zawojować firmie Canon część odbiorców, którzy poszukują urządzenia o cenie nieprzekraczającej trzystu pięćdziesięciu złotych, a oferującego przyzwoitą jakość oraz szybkość druku.

Maksymalna rozdzielczość, w której można nanosić obrazy na papier lub folię (zaleca się specjalne nośniki fotograficzne), wynosi 2880 w poziomie (krople tuszu mogą być umieszczane z minimalnym odstępem 1/2880 cala) na 720 dpi (punktów na cal). Przy ciągłym druku tekstu, pokrywającego maksymalnie pięć procent kartki, możliwe jest uzyskanie szybkości do pięciu stron na minutę. Drukowanie jednej strony grafiki w najwyższej rozdzielczości i ustawieniu maksymalnej jakości zabiera nawet kilkanaście minut. Efekt nie jest powalający, ale nie można mu zarzucić złej jakości. Po prostu po tym, co pokazują najtańsze produkty Epsona, trudno nie być krytycznym.

Polskie sterowniki oraz elektroniczna wersja instrukcji obsługi pozwalają na zapoznanie się z wszelkimi aspektami drukowania oraz parametrami drukarki. Opcje Czyszczenie i Czyszczenie dokładne pozwalają na oczyszczenie dysz, które mogą po długim okresie nieużywania zaschnąć lub zapchać się. Pierwsza z opcji pochłania znacznie mniej atramentu (przedmuchiwanie dyszy), gdy jednak nie poskutkuje, należy wybrać tę drugą.

Canon S200 jest dobrą propozycją dla osób oczekujących uniwersalności oraz prostej obsługi. Jeśli jednak szukacie urządzenia oferującego wyższą jakość lub szybkość pracy, trzeba będzie wydać trochę więcej pieniędzy na inną drukarkę. CDA

ⓘ Canon S200

Cena: **325 zł*** ■ Dostarczył: **Canon Polska Sp. z o.o.**, ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

+ podłączenie poprzez port USB ■ dopracowany sterownik

− niezbyt wysoka jakość wydrukowanych fotografii

Internet: **www.canon.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

Microcom i inni

Fincom Poland Sp. z o.o. - przedstawiciel firmy Microcom w Polsce - oraz Action 2 Sp. z o.o. podpisały umowę dystrybucyjną. Dzięki tej współpracy już od stycznia 2002 produkty marki Microcom pojawiły się w ofercie Action 2. Osobą odpowiedzialną za sprzedaż modemów Microcom w Action 2 został Michał Iwanciw. Firma Action 2 Sp. z o.o. jest jedną z najprężniej rozwijających się w południowej Polsce - obsługuje kompleksowo firmy informatyczne zainteresowane przede wszystkim zakupami towarów do dalszej odsprzedaży. Action 2 Sp. z o.o. wchodzi w skład sieci Action, czwartej co do wielkości firmy dystrybucyjnej na polskim rynku, a pierwszej wśród firm bazujących na rodzimym kapitale. Action 2 Sp. z o.o. ma dwa odziały: w Krakowie i w Katowicach. Umowa ta poszerza podstawowy kanał dystrybucyjny Microcomu w Polsce, który obecnie tworzą:
Action 2 Sp. z o.o.
Ingram Micro Inc.
Jtt Computer SA
Megabajt Sp. z o.o.
Optimus SA
Tech Data Polska Sp. z o.o.
www.fincom.pl

K7D Master - MS 6501

W ofercie firmy INCOM pojawiła się pierwsza płyta firmy MSI przeznaczona dla dwuprocesorowych systemów bazujących na AMD. K7D Master - MS 6501 zbudowana jest na chipsecie AMD 760MP i pozwala na instalację nowych procesorów do AthlonXP 1900+ lub szybszych (oraz starszego typu tylko w wersji MP). Jak na prawdziwą platformę serwerową przystało, urządzenie wykonano w pełnym formacie ATX i wyposażono w trzy 32-bitowe 33 MHz oraz dwa 64-bitowe 66 MHz złącza PCI oraz jedno złącze AGP, pracujące w trybie 1x, 2x lub 4x. Dzięki konstrukcji południowy mostek AMD768 pozwala na obsługę do czterech urządzeń IDE w trybie ATA100, zapewnia pełną obsługę trybów zaawansowanego zarządzania energią ACPI oraz dźwięku AC97. Cztery gniazda DIMM umożliwiają zainstalowanie aż 4 GB pamięci DDR. Autowymi dodatkami MSI jest systemem diod diagnostycznych D-LED oraz komplet oprogramowania monitorującego i diagnostycznego Fuzzy Logic III i PC Alert III. Opcjonalnie płyta K7D Master - MS 6501 może zostać wyposażona w czteroportowy kontroler USB 2.0, zbudowany na bazie układu firmy. NEC oraz kartę sieciową FastEthernet, wykorzystującą chipset Intela 82559ER.

Sugerowana cena brutto end-user to 1279 zł.
www.incom.com.pl

Superpłaskie siedemnaście cali



CTX PV720A

■ Mike-L

CTX PV720A jest siedemnastocalowym panelem, który pozwala na obracanie ekranu o dziewięćdziesiąt stopni oraz na odtwarzanie muzyki na dołączonych głośniczkach.

Dane techniczne:

Przekątna: 17 cali ■ **Rozdzielczość nominalna:** 1280 na 1024 punkty ■ **Jasność:** 250 kandeli na metr kwadratowy ■ **Kontrast:** 350:1 ■ **Czas reakcji:** 45 ms ■ **Pobór mocy:** do 40 W ■ **Dodatkowe:** moduł głośnikowy

W redakcji większość stanowisk wyposażonych jest w monitory o przekątnej kineskopu siedemnaście cali. Pozwala to na komfortową pracę w rozdzielczości 1024 na 768 punktów. Obecnie tego typu konstrukcje stały się standardem. Coraz częściej klienci sklepów sprzedających zestawy komputerowe oraz akcesoria pytają o panele ciekłokrystaliczne, ponieważ ich ceny stają się coraz bardziej przystępne dla szarego obywatela.

CTX PV720A to wyświetlacz LCD, który jest przedstawicielem wyższej klasy monitorów ciekłokrystalicznych. Przekątna matrycy wynosi siedemnaście cali, co odpowiada kineskopowi CRT (standardowemu) o wielkości dziewiętnastu cali. Rozdzielczość nominalna wynosi 1280 na 1024 punkty, lecz jest on w stanie pracować także w niższych trybach. W takich przypadkach obraz jest interpolowany, co czasem objawia się tworzeniem linii oraz punktów z komórek matrycy, a widoczne jest w postaci nieostrych elementów obrazu. W poprzednio testowanych monitorach LCD nie zawsze dawało to dobre rezultaty, jednakże w przypadku konstrukcji CTX-a to, co widać na ekranie, charakteryzuje się naprawdę przyzwoitą jakością.

Producent przewidział również możliwość podłączenia do obudowy panelu specjalnego modułu, który pozwala na odsłuchiwanie dźwięków z dowolnego źródła za pomocą wbudowanych głośniczków.

Coraz częściej stosowanym rozwiązaniem technicznym, także w przypadku mniejszych, piętnastocalowych konstrukcji, jest możliwość obrócenia ekranu o dziewięćdziesiąt stopni w taki sposób, by przypominał kartkę papieru. Jest to przydatne w przypadku, gdy opracowuje się na przykład publikacje czy plakaty, a także gdy czytamy tekst, a na ekranie widzimy całą stronę i nie jesteśmy zmuszeni przewijać jej zawartości. Oczywiście wiadomo, że cały obraz obraca się także, co nie pozwala na komfortową pracę - do poprawy tej niedogodności służy dołączone oprogramowanie firmy Portrait Displays nazwane PivotPro. Pozwala ono na obrót nie ekranu, lecz obrazu na ekranie o dziewięćdziesiąt, sto osiemdziesiąt, jak również o dwieście siedemdziesiąt stopni, umożliwia to ustawienie pulpitu Windows w taki sposób, by można było pracować w sposób odpowiadajacy użytkownikowi.

Powierzchnię roboczą ekranu pokryto doskonałą powłoką antyrefleksyjną, od której praktycznie nic się nie odbija, co wydatnie wpływa na małe zmęczenie wzroku podczas długotrwałej pracy. Kąt, pod jakim możemy obserwować obraz na ekranie, to ponad sto sześćdziesiąt stopni, dzięki czemu przy konsultacjach, w których bierze udział kilka osób, pozwala każdej z nich na obserwację obrazu bez konieczności zaglądania przez ramię.

Menu ekranowe pozwala na ręczną regulację temperatury bieli (Color), ustalenie jakości (Quality - Clock i Phaze), pozycji menu ekranowego, jak i obrazu (w poziomie oraz pionie, jak i automatycznym dopasowaniu - Center), wybór języka, a także przywrócenie nastaw fabrycznych. Najważniejszą oraz doskonale się sprawdzającą jest ostatnia opcja, odpowiedzialna za automatyczne dopasowywanie pozycji obrazu, kontrastu, jasności oraz wyboru jakości uruchamiana po wyborze opcji AutoTune.

Podczas ponadtygodniowego okresu, w jakim dane mi było testować monitor CTX PV720A, tak przyzwyczaiłem się do komfortu, jaki zapewnia, że późniejsza przesiadka na standardowo użytkowane przeze mnie urządzenie niemalże "bolało".

CTX PV720A zapewnia doskonałej jakości obraz w rozdzielczości nominalnej, a w niższych oferuje niewiele mniejszy komfort pracy. Jeśli macie odpowiednią ilość gotówki i zamierzacie tworzyć grafikę czy pracować z dużą ilością informacji na ekranie, polecam ten siedemnastocalowy panel. 

ⓘ CTX PV720A

Cena: **3799 zł*** ■ Dostarczył: **AB S.A.**, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

+ doskonała jakość obrazu ■ możliwość obrotu ekranu o 90 stopni
− cena

Internet: **www.ab.com.pl, www.ctx.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Płaska siedemnastka :).

Zaprenumeruj, czytaj i graj taniej z CD-Action

Wariant pierwszy - na 3 numery	Wariant drugi - na 6 numerów	Wariant trzeci - na 12 numerów
16 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr	15 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr	13 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr
3 numery CDA X 16 zł = 48 zł	6 numerów CDA X 15 zł = 90 zł	12 numerów CDA X 13 zł = 156 zł
korzyści: oszczędność na każdym numerze 2 zł 50 gr (łącznie 7 zł 50 groszy), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach	**korzyści:** oszczędność na każdym numerze 3 zł 50 gr (łącznie 21 zł!), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach	**korzyści:** oszczędność na każdym numerze 5 zł 50 gr (łącznie 66 zł), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach

Dostępne numery archiwalne:



04/01

3CD! numer rocznicowy (5 urodziny CD-Action!)
pełne wersje: Unreal, Boomerang Breaker, Wirtualne Puzzle, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: NBA Live 2001, Giants: Citizen Kabuto, Gorkamorka, Stunt Car GP, Ressurection
recenzje gier: Chicken Run, NBA Live 2001, Gunlok, Undying, Settlers IV
inne: impreza rocznicowa CD-Action, dzieciństwo redaktorów CDA, wyniki ankiety 2000

DVD 15 zł | 6 zł + koszty wysyłki



05/01

2CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: Dark Vengeance - świetna gra w klimatach Diablo i Tomb Raidera, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Offroad, Evil Island, Summoner, Outlive
recenzje gier: Black and White, Fallout Tactics, Serious Sam, Severance: Blade of Darkness
inne: urodziny komputera, podkręcanie procków, drukarki

6 zł + koszty wysyłki



06/01

2CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: V Rally Championship, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Catan, Hostile Waters, Kohan: Immortal Sovereigns, Operation Flashpoint, Gilbert Goodmate
recenzje gier: Tribes 2, Emperor: Battle for Dune, Summoner
inne: gry na Xbox, makijaż dla peceta

6 zł + koszty wysyłki



07/01

3CD!
pełne wersje: F22 Total Air War, Exterminacja PL, Teenagent PL, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Z Steel Soldiers, Conflict Zone, Star Trek Away Team, Beach Head 2000
recenzje gier: Tropico, Desperados, Głupki z kosmosu
inne: GeForce 3, przewodnik po pamięciach, dźwięk przestrzenny

6 zł + koszty wysyłki



08/01

3CD!
pełne wersje gier: Grand Theft Auto, 101 Airborne in Normandy, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Alone in the Dark 4, Startopia, Gangsters 2, Serious Sam PL
recenzje gier: Gangsters 2, Z: Steel Soldiers, Train Simulator, BG2: Throne of Baal
inne: wielki test napędów DVD

DVD 15 zł | 6 zł + koszty wysyłki



09/01

3CD!
pełne wersje: Virtua Fighter (najlepsza w historii gra karate), Chasm: The Rift (rozyjska wersja Quake'a, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Anachronox, The Sting, Bacteria, Speed Thief
recenzje: Myst III: Exile, Independence War 2, Operation Flashpoint
inne: beta test Alien NATIONS 2, fifa 2002 w Paryżu

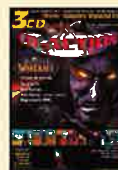
6 zł + koszty wysyłki



10/01

3CD!
pełna gra: Crime Cities, polska gra na 2 CD, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Red Faction, Project Eden, Alien Nations 2, MechCommander 2, Zax
recenzje gier: Max Payne, Startopia, Anachronox, Conflict Zone
inne: Testy sprzętu, stereotypy w grach komputerowych

6 zł + koszty wysyłki



11/01

3CD!
pełne gry: Worms, Gangsters, polskie instrukcje, Icewind Dale: Heart of Winter - polski dodatek
ważniejsze dema na CD: Max Payne, Codename: Outbreak, Aliens vs. Predator 2, Deer Avenger 4
recenzje gier: Red Faction, ERacer, NHL 2002, Arcanum, Alien Nations 2
inne: Relacja z targów ECTS 2001, wszystko o nagrywarkach DVD

6 zł + koszty wysyłki



12/01

3CD!
pełna wersja: Jagged Alliance 2, gra po polsku, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Spiderman, Rally Championship Xtreme, Star Wars Galactic Battlegrounds, World War III
recenzje gier: Commandos 2, Colobot, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Subcommand, Wiggles
inne: poradnik kompozytora muzyki elektronicznej, pełna wersja programu Jaskoła Buzz 1.2

6 zł + koszty wysyłki



13/01

3CD!
pełna wersja: Kingpin, bardzo znana strzelanka FPP, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Empire Earth, NHL 2002, Rally Trophy, Wizardry 2
recenzje gier: Empire Earth, FIFA 2002, Codename: Outbreak, Stronghold
inne: Numer Specjalny, podsumowania roku 2001, sprzęt

12 zł + koszty wysyłki



01/02

3CD!
pełna wersja: eRacer, wyścigi samochodowe w polskiej wersji językowej; Sheep, humorystyczna platformówka po polsku
ważniejsze dema na CD: Aquanox, Deadly Dozen, Mad, Takeda
recenzje gier: Aliens vs. Predator2, Return to Castle Wolfenstein, Rally Trophy, Civilization 3
inne: akceleratory, webcamy

12 zł + koszty wysyłki



02/02

2CD + kalendarz ścienny
pełna wersja: Gunlok, nowość na polskim rynku. Wyśmienity RTS.
ważniejsze dema na CD: Commanche 4, Soul Reaver 2, Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam 2
recenzje gier: Etherlords, Harry Potter, Swine, Il 2 Szturmownik, Silent Hunter 2
inne: Gra Is brutal, nowe karty graficzne

12 zł + koszty wysyłki

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł.

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł lub 15 zł numer z DVD.

Dysponujemy numerami z 2001 roku 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13/2001 oraz 1 i 2 z roku 2002.

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypełniamy drukowanymi literami.

1) Zdecyduj, ile numerów ma obejmować twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery), półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz na poprzedniej stronie, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, oblicz, ile kosztują, i dodaj do kwoty prenumeraty.
2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zielonym polu wpisz, ile numerów prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 12 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.
3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
5) Nadaj przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga! Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 15:00.
Telefony: 3412083, 3413956, 3421841
wew. 101, 102, 116
e-mail: prenumerata@silvershark.com.pl

** Formuła zgody na przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

CD-ACTION®

SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCURR02-51

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu.......................................

od miesiąca ....czerwiec............ /2002
☐ 3 numery .... 48,00 zł
☐ 6 numerów .... 90,00 zł
☐ 12 numerów .... 156,00 zł
☐ numery archiwalne.......................................

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania moich danych osobowych**

....
Podpis

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

CD-ACTION®

SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCUR
R02-51 WP waluta PLN kwota

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem
PRENUMERATA CD NA: ilość numerów

tytułem cd.
OD NUMERU: CZERWIEC 2002

tytułem cd.
ARCHIWALIA CD: numery

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

odcinek dla banku/odbiorcy

CD-ACTION®

SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCURR02-51

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu.......................................

od miesiąca ....czerwiec............ /2002
☐ 3 numery .... 48,00 zł
☐ 6 numerów .... 90,00 zł
☐ 12 numerów .... 156,00 zł
☐ numery archiwalne.......................................

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania moich danych osobowych**

....
Podpis

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

CD-ACTION®

SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCUR
R02-51 WP waluta PLN kwota

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem
PRENUMERATA CD NA: ilość numerów

tytułem cd.
OD NUMERU: CZERWIEC 2002

tytułem cd.
ARCHIWALIA CD: numery

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

odcinek dla banku/odbiorcy

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION

LISTY, LISTY, LISTY...

Tik-tak, tik-tak. I już (niemal) mamy wiosnę. Nie wiem jak wam, ale mi od razu poprawia się humor, gdy rano wstaję - a za oknem już jasno (i nieważne, że nadal zimno i szaro - ale jasno!). Potem jeszcze wystarczy pomyśleć, że do urlopu/wakacji zaczyna już być bliżej niż dalej... i gęba się sama w uśmiechu rozdziawia. Heeej. OK, rozmarzyłem się, a tu obowiązki wzywają. Przypominam, że w każdy piątek w godz. 14-16 na kanale #cdaction będzie ktoś z redakcji; że na CD macie FAQ, czyli WIELKI zbiór najczęstszych pytań do redakcji i odpowiedzi na nie; że na CD jest również Action Mag, czyli taki magazyn dla tych czytelników CDA, którzy lubią czytać, myśleć... i pisać. A teraz już zapraszam do lektury tej edycji AR.

Myśl miesiąca:
Mówi się, że pieniądze szczęścia nie dają... pozwalają jednak wygodnie być nieszczęśliwym.

Cyber(de)generacja?

Niejaki Counter w CDA 1/02 pisze, że ma okulary 1,5 dioptrii, ale mu chyba nie wystarczają. Niedługo założy aparat ortodontyczny, a dziewczyna, w której się kocha, ma chłopaka. Obwinia za to cały świat (...) i jest dumny z tego, że najlepszych przyjaciół ma w Sieci; przy kompie siedzi 96 godzin bez snu!!! Człowieku! Czas się obudzić! (...) Nie pomyślałeś o tym, że nie masz przyjaciół (takich, do których nie potrzeba ci wtyczki, gniazdka i linii telefonicznej), bo inni uważają cię za dziwaka??? A twoi kumple z Sieci zapewne mają prawdziwych przyjaciół!!! Komputer wypaczył u ciebie wszystko, co ludzkie! Jesteś dumny, bo jesteś dzieckiem cybergeneracji?! G... prawda! Ta "duma" to nic innego, jak zamknięcie się na świat i wylewanie żalów. W Sieci możesz być, kim zechcesz. Ale wychodząc na ulicę, jesteś nadal tym, kim się urodziłeś. Nikt i nic tego nie zmieni. (...) Pomyśl nad własnym postępowaniem. Może jest dla ciebie jeszcze jakaś szansa!!! Jeśli tak, powinieneś dążyć do tego, aby znowu żyć normalnie. I szczerze ci tego życzę!!!

Należy jednak dodać, że "norma" to pojęcie względne. Być może już niedługo odludki siedzące przed komputerami staną się normą, a cała reszta będzie "przestarzałym", "nieefektywnym" marginesem społeczeństwa. Cóż, sami sobie ten los gotujemy...

Z innej beczki - ostatni komentarz odnośnie listu F.S. Ale nie całego. Tylko fragmentu, który mówi o tym, że używanie ostrego słownictwa jest dowodem na to, jak bardzo ktoś jest głupi. Jeżeli tak, to znaczy, że 99,9999999999% ludzi na świecie to idioci!!! To, że napiszę teraz @#$ [i tu pewne słowo powtórzone wiele razy - Smg] *świadczy nie o IQ, ale o wielu innych rzeczach. Ty może urodziłeś się we wspaniałym miasteczku, na wspaniałym osiedlu, gdzie wszyscy są grzeczni i w ogóle. Ale ja urodziłem się w Legnicy, mieszkam w blokowisku zwanym Piekary i chodzę do szkoły, gdzie tylko co piąty dzieciak nie ćpa, nie pali czy nie pije alkoholu - nałogowo!!! Rozmowa (nieważne czy w szkole, czy na podwórku) musi mieć co piąte słowo, które jest przekleństwem. I tylko po to, aby przeżyć.*

Borovik

OK. Rozumiem, że "jeśli wszedłeś między wrony, to kracz jak i one". (Chociaż z drugiej strony - nie wiem, czy to zdrowo tak "udawać", bo przyzwyczajenie drugą naturą człowieka - i za jakiś czas może się okazać, że już nie udajesz, że to po prostu jest twój styl bycia.) I pisząc list do AR (a odpisujący w tej rubryce nie ćpa, nie pali, pije głównie kawę, a inne płyny w bardzo ograniczonych ilościach, nie jest dresem, nie chce ci sklepać maski itd.) wcale nie trzeba się przed nim kamuflować, tzn. bluzgać co drugie słowo. A jeśli ktoś nie potrafi napisać dwóch zdań, żeby nie wsadzić paru przekleństw jako przecinków - no to sorry: jest głupi. Powtarzam przy okazji jeszcze raz: nawet najstraszniejsze przekleństwa nie zastąpią choćby najwątlejszego i najmarniejszego argumentu.

Gry i kompleksy

Ten gościu - Counter (...), to mnie bardzo zmartwił jako przypadek totalnej i [o zgrozo!] dobrowolnej alienacji i wyrzeczenia się pociech życia społecznego na rzecz cyber-tego, cyber-tamtego i cyber-siamtego. :(Szczególnie że jako powód podał smutny skądinąd fakt, iż jako abstynent jest uważany za odmieńca. No i co z tego, pytam się?!? Może rzeczywiście źle się wyraziłem, nie martwię się o niego, bo on odkręcił sobie czaszkę, wpakował mackę do własnego mózgu i przestawił na pozycję OFF wyłącznik oznaczony plakietką 'social life'. No i po krzyku. Już go, jak widać, nie boli. Przeżyje, jednym słowem. Co to za życie, to już temat na inną bajkę. Mnie jednak interesuje [raczej martwi - tak, tu mogę użyć tego czasownika] to, że on wcale nie jest jeden ze takim problemem pod tytułem "Muszę złopać jabole albo być sam". Znam nie[???]stety jednostki, które inaczej rozwiązały tę sprawę. Mianowicie histerią. Nie zawsze zbyt ekspresywną, na ogół wręcz wewnętrzną. Po prostu człowiek, który dochodzi do takiego wniosku [głupiego, owszem, ale to już trzeba mieć IQ powyżej średniej krajowej (...), żeby to zauważyć], załamuje się psychicznie. Wiem, że to ma niewiele z grami wspólnego i że to nie jest dyskusja dla CDA, ale (...) ludzie z problemami, zamiast iść do psychologa, SIADAJĄ DO GIER! I jak się zapewne domyślacie, nie chodzi tu jedynie o [nawet w zdrowych granicach pojętą] abstynencję; także o niepowodzenia sercowe [vide ludzie a la Counter - "ta jedyna ma innego, to ja włączam CS (tylko przykład) i zapominam o świecie organicznym, a najlepiej jeszcze wpakuję kulkę w czerepik biednemu zakładnikowi!"]; odstające uszy; piegi; ba! nawet musem noszone ciuchy po starszym bracie! Efekt? Rzeszę graczy zasilają osobniki - jakie? - z a k o m p l e k s i o n e !!! I to mnie wcale nie cieszy! Oj, nie! I tu dochodzę właśnie do sedna problemu, o którym tak właściwie chciałem pisać - stereotyp gracza - czyli to, na co słusznie ubolewał już WereWolf Grześ! Bo mnie to właśnie też strasznie gnębi i uważam to za jawną niesprawiedliwość, że zawsze, kiedy ktoś słyszy słowo "gracz", od razu w myślach tworzy listę przymiotników, z których niekiedy tylko jeden wystarczy, by nawet świnia w chlewie zwymiotowała wszystko to, co z takim zapałem jeszcze tego ranka wyżerała z koryta! ;)

Xen'Niaan [boguscraft@wp.pl]

Stworzyłem potwora!

Jesteście moim ulubionym pismem. Więc pomyślałem, że muszę się komuś zwierzyć... Stworzyłem potwora - i to nie jest śmieszne! Pamiętacie? Kiedyś jeden z CDA był artykuł o wirusach, trojanach etc. Pomyślałem, że pokażę go mojemu koledze. Z artykułu nic nie zrozumiał. Zacząłem mu tłumaczyć, że za pomocą NetBusa można włamywać się do cudzych komputerów i robić na złość użytkownikom. Ja dawno o wszystkim zapomniałem, a on zaczął grzebać w Necie. Najpierw hakował (trudno nazwać to hakowaniem) na NetBusie, montując go wszędzie - w kawiarenkach internetowych, w szkole - dosłownie: wszędzie. Ale najgorsze jest to, że sam nauczyłem go obsługi NetBusa i wprowadziłem w świat Linuksa i Uniksa. Mało tego, teraz używa różnych bzdetów do rozpoznawania IP, pingów, ma jakieś pieprzone programy śledzące, antytrackery itd. On po prostu stał się innym człowiekiem - i nie cofnie się przed niczym. Poza tym "zrobił stronę". Znaczy pokopiował, co się dało z innych, dobrych stron - w tym z mojej. Jest po prostu żałosnym lamerem, który myśli, że jest kimś. Lecz jest po prostu nikim. Musiałem się zabezpieczyć przed jego dalszymi plagiatami. Zabezpieczyłem stronę przed zajrzeniem do kodu oraz zaznaczenia tekstu i wywołania MENU kontekstowego. Teraz za każdym razem, kiedy zamieszczę jakiś fajny skrypt (typu "Dziś początek twojej weekendowej przygody"), zaraz otrzymuję e-mail z tematem - "Jak ty to zrobiłeś?". Straszy mnie, że mi znukuje pocztę i w ogóle jest strasznie upierdliwy. Jego wizerunek idealnie pasuje do tego, który był niedawno opracowany w rubryce "na luzie".

Side

Wiesz co - sameś sobie winien! Zanim zaczniesz tworzyć jakiegoś potwora - pomyśl o konsekwencjach tych działań. To zresztą warto zastosować w wielu innych dziedzinach życia. Tzn. postarajcie się czasem pogłówkować: "a co będzie - POTEM?". Dzięki temu zapewne nie zrobicie wielu głupich rzeczy w życiu.

Poczytaj mi, tato!

Czytam wasze pismo już dość długo i faktycznie - trudno zaprzeczyć, że nie jest najlepsze na polskim rynku pism o grach komputerowych (to stwierdzenie pojawia się nawet w listach, w których następuje potem seria bluzgów pod waszym adresem). (...) Teraz będzie trochę nietypowo. Otóż NIE MAM młodszego brata, który niczego nieświadomy przychodzi do domu z świeżo zakupionym CD-Actionem, a ja na niego napadam, kneblują, przywiązuję do rury pod zlewem i barykaduję drzwi do kuchni, po czym rozsiadłszy się wygodnie, zaczynam lekturę, odebranego mu siłą CDA - od Action Redaction. Absolutnie tego nie robię (dlaczego chwalą się takim postępowaniem prawie wszystkie niewinne, młode panienki pisujące do was?). Niestety nie mam takiego brata. Mam za to syna, który na razie nie potrafi czytać, zatem razem oglądamy obrazki w CDA lub za pomocą waszego pisma realizuję szczytną akcję czytania dziecku 20 minut dziennie.

Biedne dziecko. :)

Kiedy będę stary, pewnie on będzie mnie kneblował, przywiązywał do rury itp. i odbierał jedyną pociechę emeryta (który już niewiele ma z życia), czyli CDA. :) (...)

Chy, chy, po takiej dawce CDA (a szczególnie AR) wcale nas takowa reakcja dzieciny nie zdziwi. :)

PS To fajnie, że prawdopodobnie jesteście w moim wieku (ja mam 28 lat), bo wątpliwa radość z tego, że czytam takie rzeczy jak AR potęguje świadomość, iż ktoś w moim wieku je pisze :)(cokolwiek mam na myśli).

A co tu ma wiek do rzeczy? Znamy ludzi o połowę młodszych od nas, którzy są dużo bardziej "poważni" (w sensie ponuractwa itd.) niż my...

PS2 99% polskiego społeczeństwa uważa, że gry komputerowe i pisma na ten temat są dla szczyli, a nie np. dla ojców czy operatorów maszyn budowlanych lub stomatologów tudzież kogoś równie poważnego.

I to dopiero są szczyle (ci, co tak myślą) i zgredy jednocześnie. Szczyle, bo sądzą - głupio - po pozorach, a zgredy - bo nie rozumieją, że tylko zgredy nie potrafią się cieszyć rozmaitymi przyjemnościami życia (w tym także komputerem i grami).

PS3 Załóżcie kącik ZGRED CORNER.

Marcin

NIGDY!!! Zgredy nawet CDA nie dotkną palcem - są za poważni, za starzy, za marudni i za drętwi, by się na to porwać. Ci zaś, co nas z przyjemnością czytają, niezależnie od wieku

zgredami nie są. Więc po kiego ten kącik?

Lamerstwo zresocjalizowane

Ludzie, nie narzekajcie, że na przerwach kumpel opowiada, co to on nie potrafi. Mam (aż wstyd się przyznać) brata lamera. We wszystkim jest najlepszy (wg niego), a w rzeczywistości jest głupi jak but.

Podobieństwo (także charakterów) w obrębie rodziny spotyka się dość często, więc nie przeginaj tu z gnębieniem brata. :)

Nie AIDS jest chorobą XX wieku, a lamerstwo. Z tą różnicą, że lamerstwo bywa uleczalne. Traktujcie lamerów jak osoby cierpiące, bądźcie dla nich wyrozumiali, nie zamykajcie w leprozorium, leczcie!

Po drugie: ludzie piszą, że AR nie jest już tak zabawne jak kiedyś. (...) Spójrzcie na to z innej strony. Może to nie Smg i Jedi stracili poczucie humoru, lecz zdołali zresocjalizować część czytelników. Nie ma głupich listów, nie ma głupich odpowiedzi.

Optymista!!! A poza tym Jedi wcale nie stracił poczucia humoru, nadal sypia z gumowym kurczakiem i jeździ na dopalanej fistaszkami trójnogiej gąsienicy Gryzeldzie.

Oczywiście to kropla w wodach oceanu. Niektórzy są głupi z własnego wyboru i dobrze im z tym. Piractwo. (...) Nie gańcie osób kupujących piraty, a wy (co je kupujecie) nie chwalcie się tym, mówiąc, że to dobre. (...)

Karha z Raciborza

Właśnie. Niejeden raz mówiłem, że nie tyle mnie wkurza, że ktoś kupuje piraty - a to, że się jeszcze tym chwali i uczciwych uważa za durni. Bo to już przegięcie do kwadratu. Skoro uważasz, panie X, że wolisz piraty - trudno, może jednak kiedyś cię Bozia oświeci. Ale rób to ze świadomością, że czynisz zło - nie szczyć się tym. Bo nie ma czym - prócz głupoty!

Realistyczny realista?

Tyle ostatnio listów o uzależnieniu od kompa, o "siedzeniu w norze ". Myślicie, że ludzie rzucają wszystko - dyskoteki, znajomych itd., żeby grać na kompie??? No jasne - znajdą się i tacy, ale pomyślcie też o drugiej stronie medalu. O tych, którzy kumpli nigdy nie mieli (np. z powodu wielgachnych binokli albo solidnych zapasów tłuszczu) lub zostali przez nich solidnie olani. Dla kogoś takiego komp to ostateczność - sposób na chwilowe zapomnienie o pustce. Oczywiście żaden genialny i superskuteczny, ale sposób to sposób. Lepszy na pewno od wódy czy strzykawki. Pomyślcie nad tym, zanim napiszecie (czytelnicy), że każdy może mieć barwne i bogate życie towarzyskie, że wystarczy tylko chcieć. G prawda. Nie licz na zrozumienie, jeżeli słuchasz Cohena w tej jaskini Limp Bizkit. Zwłaszcza, kiedy żyjesz w tak małej wiosce jak moja.***

Realista

Tu faktycznie masz trochę racji. Z drugiej strony - jeśli będziecie wychodzić z założenia "z domu nie wyjdę, bo nie mam przyjaciół", hm, tworzy się błędne koło. Chociaż spróbujcie je rozerwać, panowie (i panie) pesymiści. Nie poddajcie się bez walki. Wygląd, gusta muzyczne - to jeszcze nie powód, by skazywać się na izolację i pobyt przed kompem. Przecież, u diabła, nikt nie jest na tyle wyjątkowy, by nie znaleźć (gdzieś, kiedyś) podobnych sobie! Jak nie tu, to tam - ale GDZIEŚ tacy jak wy/ty są na pewno - oni też chodzą w "słynnym błękitnym płaszczu"...

Krótko, ale sympatycznie

Muszę przyznać, że wyobraziłem sobie w tym momencie faceta siedzącego nad setnym w tym dniu listem, który myśli: "...jeszcze tylko te dwa i fajrant". A może się mylę!? :) No cóż - ulżę ci i postaram się przynajmniej nie pisać głupot... (...) Świetny, moim zdaniem, jest sposób odpisywania na listy w AR - tworzy naprawdę swoisty, odlotowy klimacik (choć może już nie będę tak sądził, gdy znajdę tam odpowiedź na własny list. :-P (...) Życzę przyjemnej lektury reszty dzisiejszych listów (che, che, no i podwyżki:) - gdyby płacili ci od liczby przeczytanych listów, sam bym się nawet do tego przyczynił (choć niewiele by to było przy tych milionach - oczywiście w starych złotych - wszak trzeba być realistą.) :-P)

Duke Mihashi

Przemoc w grach 2

Trudno jest komentować to, co powiedział Lasser w 1/2002 (...), jednak postaram się dopowiedzieć kilka rzeczy (...). Akurat w tej recenzji (Max Payne 10/01) można przyczepić się do JEDNEGO niefortunnego sformułowania (str. 71, pierwszy nowy akapit). (...) Niestety Lasser nie raczył wziąć pod uwagę gry i jej charakteru - gry, w której chodzi o strzelanie, strzelanie i strzelanie, a oprócz tego strzelanie... Ach, zapomniałem, jeszcze strzelanie :). Mówiąc wprost - Max Payne ma zapewniać dużo takich brutalnych scen, bo taka jest idea. Jest wiele gier, które muszą być brutalne, chociażby po to, by dostarczyć poczucia grozy, napięcia i ogólnie pojmowanego "mrocznego klimatu". Przykładowo taki Unreal Tournament bez przemocy... Absurd, prawda? Trochę jak McLaren F1 bez nadwozia - engine jest i tu, i tu, ale ani w takiego UT zagrać, ani takim McLarenem pojeździć. To znaczy w sumie można, tylko gdzie tu przyjemność? Oczywiście oba te produkty przeznaczone są dla określonego odbiorcy. Tylko, że jak ktoś się przesiądzie ze starego rzęcha do F1 i spowoduje wypadek, to nikt nie będzie żądał wycofania McLarenów ze sprzedaży i nie będzie za to obwiniał fabryki. Oczywiście zdaję sobie sprawę ze SKALI obu zjawisk i różnic między nimi, ale schemat postępowania jest ten sam: produkt trafia w niewłaściwe ręce - zatem należy winić produkt i twórcę? To nie jest właściwy sposób myślenia. Owszem, autor jest odpowiedzialny za własne dzieło, ale nie do takiego stopnia.

A propos "bambolenia w pierdół" (...) - czytelnik nie zrozumiał, o co autorowi tekstu chodzi. Ci "eksperci" to wspomniani przez recenzenta kilka linijek wcześniej ludzie, którzy zajmują się zwalczaniem przemocy w grach, a nie psychologowie jako tacy. Nikt nie odmawia racji naukowcom, którzy twierdzą, że MOŻLIWY jest negatywny wpływ gier na młodego gracza, ale (...) psychologowie mówią "możliwy", co znaczy, że CZASAMI może zaistnieć, a nie, że każdy, kto gra, jest potencjalnym mordercą.

Z powodu kilku dewiantów nie można wśród ogromnej rzeszy graczy wprowadzać ograniczeń, cenzury i innych restrykcji. (...) W latach dwudziestych w Stanach Zjednoczonych wprowadzono prohibicję, co zamiast zlikwidować spożycie alkoholu doprowadziło do rozkwitu nielegalnego handlu i rozwoju mafii. Podobna sytuacja miałaby miejsce w przypadku cenzury gier czy filmów. Firmy przeniosłyby się do krajów, w których nie ma zakazów, a na rynki moderowane :) wypuszczałyby okrojone wersje, do których natychmiast ukazywałyby się nieoficjalne, nieautoryzowane poprawki, łatki czy inne triki.

Coś takiego było właśnie z Carmageddonem w Niemczech.

Dodatkowo budżety straciłyby sporo pieniędzy z podatków, bo sprzedaż gier na pewno by zmalała, wzrósłby zwykły przemyt i przy okazji atrakcyjność, bo wiadomo, że owoc zakazany smakuje najlepiej. Myślę, że również samo, wspomniane przez Lassera, oznakowanie gier też jest nieskuteczne. I tak dzieciak, pozostawiony bez nadzoru z gotówką, zdobędzie grę, którą chce. (...)

Okazuje się więc, że zupełnie nie tędy droga. Buddyzm naucza, że źródłem zła i cierpienia jest niewiedza. Tak jest w istocie - również w branży komputerowej. Brak uświadomienia dorosłych odpowiedzialnych za to, w co grają młodzi gracze (głównie rodzice, ale też i sprzedawcy, którzy nie dbają o to, że jakiś dzieciak, który nawet nie może sięgnąć na półkę z Carmageddonem, o wymowie tego słowa nie wspomnę, kupuje grę, mówiąc "tamtom cerwonom poprose"), jest bezpośrednią przyczyną tragicznych niekiedy skutków. Druga interpretacja dotyczy nieświadomości młodych graczy, którzy nie potrafią odróżnić obrazu na monitorze od rzeczywistości. Ten problem wynika w prostej linii z pierwszego, niemniej jednak dowodzi, że trzeba zająć się samymi zainteresowanymi, a nie zaczynać od końca (...). A jeśli jakaś brutalna gra trafi do rąk dzieciaka, to, powtarzam to po raz kolejny (...), taka sytuacja jest winą tylko i wyłącznie rodziców, którzy nie pilnują swoich "aniołków"...

grEG (aka Drazhar)

Niech mi teraz ktoś wyjedzie, że tu nie ma poważnych listów (a my chamsko na nie odpowiadamy) - wyrwę tę kartkę z CDA i każę zjeść na sucho! :)

Prawdziwy mężczyzna

Proszę was, abyście potraktowali ten list poważnie. (...) Stoję po stronie mężczyzn, a wy zmniejszacie listy od nas i zwiększacie od dziewczyn.

Faktycznie - typowo męskie podejście: dla ciebie najważniejsza jest - jak widzę - tylko wielkość... listów. :)

Wielu, których znam, przestało kupować CDA z tego powodu. (...)

Master Daniel

Ojej, a to nie dlatego, że schodzimy na psy? - No pewnie. Wcale się im nie dziwię. Wstręęęętne pudernice się nam tu rozpanoszyły. Nie ma już miejsca na prawdziwą męską przyjaźń, feeee. O mój Boże, alež się wzburzyłem, dostanę wypieków... Gdzie jest moja kosmetyczka?!

AR Megamix

Ta edycja z numeru specjalnego... Do Qnia: ZUPEŁNIE NE WYCHWYCIŁEŚ TEGO KLIMATU! Jak zauważyłem, teksty te były nie najstarsze... A w pierwszych AR to się działo. ;D (Aż się łezka w oku kręci) Te listy w stylu: "Jak cię toporknę pierdolkiem, to trupniesz padem (...)" i jeszcze lepsza odpowiedz Mr Jediego... Albo list na 80 punktów, z czego prawie 50 obciętych, a na kolejne 10 nie dano odpowiedzi. ;))) Niektórych listów się nie zapomina... A te w numerze specjalnym nie należały do nich. SZKODA!!! Można było zrobić tak idealną rubrykę z tych paru lat...

Piotr "PreZes" S. z Gdyni

Przecież Qn'ik pisał, cytuję: "wybrane fragmenty listów niekoniecznie są tymi NAJLEPSZYMI - po prostu przypadły MI szczególnie do gustu. Z góry uprzedzam, że to, co widzicie na dole, nie oddaje w pełni klimatu AR". Ja też nie zawsze z jego wyborem się zgadzam - ale na tym to polega, że wszyscy patrzą na to samo, a każdemu w tym czymś podoba się co innego... Co się natomiast tyczy głupich odpowiedzi Mr Jediego - nie ma problemu, mogą powrócić: piszcie zabawne listy, w każdym AR wybierzemy jeden "najgłupszy", na który udzieli odpowiedzi wyłącznie Mr Jedi - w swoim "starym stylu" - jak wam się spodoba, będzie (może trochę) więcej. :)

Własność intelektualna

Cześć. Jestem waszym starym, choć może niezbyt systematycznym czytelnikiem. Odkąd pamiętam, w AR był dość często poruszany problem piractwa komputerowego. Wypowiedzi Smugglera i Mr Jediego sprowadzały się jedynie do prostego zrównania ze sobą kradzieży pospolitej i kradzieży własności intelektualnej oraz potępienia w czambuł ludzi korzystających z piratów. Oczywiście kopiowanie i rozpowszechnianie oprogramowania wbrew woli jego twórców (...) jest bardzo nie fair. Zwracam jednak uwagę, że istnienie tzw. własności intelektualnej jest jedynie kwestią umowy społecznej, a nie żadną prawdą objawioną.

Tak samo jak zasada, by ustąpić miejsca staruszce w tramwaju, nie sikać na środku pokoju, kąpać się od czasu do czasu i dotycząca wielu innych rzeczy, których dobrze wychowany człowiek przestrzega, bo tak wypada, a nie dlatego, że "bo inaczej mnie zamkną". Zresztą pojęcie "własności intelektualnej" istnieje wbrew temu, co mówisz, w kodeksach karnych, więc proszę mi tu nie fanzolić... (A jedyną prawdą objawioną są teksty z Biblii - przynajmniej w naszym kręgu kulturowym. Sugerujesz zatem, żeby NIE przestrzegać wszystkiego innego? No to uważaj na zielonym świetle. Kodeks drogowy nie jest w końcu prawdą objawioną...)

Obecna sytuacja, w której stawiamy sztuczne bariery (patenty, prawa autorskie) przepływowi idei, pomysłów, wiedzy, przywodzi mi na myśl średniowiecze - gdy bariery te miały charakter technologiczny.

Te "sztuczne bariery" przeszkadzają tylko wtedy, gdy MY chcemy skorzystać z cudzej pracy. Prawda? Kali się kłaniać!

Ukazywanie piractwa jako zła absolutnego na równi np. z morderstwem jest po prostu zamykaniem młodym ludziom głów.

A gdzie tak kiedykolwiek powiedziałem? Jedyne, co mówię, to: a) piractwo to tylko ładne określenie na pospolite złodziejstwo i paserstwo; b) piractwo jest tym samym przestępstwem. Zaprzeczysz?

Nikt przecież nie powiedział, że istniejące reguły współżycia społecznego są jedyne i najlepsze. Wy twierdzicie, że nielegalne korzystanie z wytworów

czyjegoś umysłu "nie jest, nie było i - psiakrew! - nie będzie" w porządku, są również tacy, którzy mówią, że można zabijać w obronie ojczyzny. Może zmienić zasady?

Proszę bardzo. Zmieniam. Od dziś mam prawo zabić każdego autora listu, który ma inne niż ja poglądy. Strzeż się! Ponadto, choć jestem pacyfistą, nie uważam, by obrona ojczyzny była sprzeczna z moimi poglądami.

A może spróbujecie powiedzieć choremu na AIDS, że nie dostanie lekarstwa, ponieważ jest ono objęte prawami patentowymi?

Rozumiem, że pomiędzy umierającym na AIDS i gościem kupującym na giełdzie piracką gierkę nie ma żadnych różnic - dla ciebie. Hm! Gratuluję... Uważaj zatem, żebyś nie złapał jakiegoś wirusa!

Powiecie, że z grami jest inaczej, że z powodu ich braku nikomu nie stała się krzywda. Macie rację, ale gdzie jest granica? Czy np. inżynier ma wybudować gorszy most, korzystając tylko z deski kreślarskiej, czy lepszy, korzystając z nielegalnego oprogramowania. Nie widzę tu miejsca na łatwe oceny moralne.

Dla mnie sprawa jest - wbrew pozorom - dość prosta. Granicą (dla mnie) jest właśnie kasa, którą się z takowego działania ma (ew. mieć będzie w przyszłości) - lub nie ma. Jeśli inżynier zrobi lepszy most na takowym programie, bo zależy mu _wyłącznie_ na bezpieczeństwie ludzi i nic na tym (więcej) nie zarobi - mogę go rozgrzeszyć, choć formalnie jest winien. Ale jeśli idzie mu o to, żeby mieć z tego jakąś korzyść (kasa, sława) - już nie. Ciekawe, jak uzasadnisz w tym momencie, że gość kupujący pirata działa dla dobra ludzkości albo nie czyni tego dla własnej korzyści?

Uważam, że nie można postawić znaku równości między własnością a własnością intelektualną. (A także demokracją i demokracją ludową oraz krzesłem i krzesłem elektrycznym.) ;)

Sławek Karkocha

Skoro już tak lecimy - twoje argumenty tak się mają do logiki jak koń do koniaku albo rumak do rumu. Ew. jest między nimi taka różnica jak pomiędzy piciem (mineralki) w Szczawnicy i szcz*** w piwnicy. :) I co ty na to?

Panopticum, czyli kącik listów DZIWNYCH

[tekst nawiązuje do Panopticum 1/2002]

Czepianie się EGM (...). Z jego artykułu, pełnego nieudolnych prób rozważań, epatowała bezsilność rozumowania - nie jest zatem dziwnym to, że znalazła się osoba, która mu to wytyka. (...) Cały tekst był obliczany na 12-13-latków, nie ma co się, Smugglerze - zamartwiać. Oczywistym jest, że dzieciaki w ogóle nie pojmą przesłania EGM, a więc tym bardziej nie pojmą nonsensu tam zawartego.

Tak, plosem pana. Niestety nie każdy sięga intelektualnych wyżyn; nie każdy widzi to, co tylko nielicznym WIEDZĄCYM odsłonięto. Motłoch sux. Dzieciaki sux. Tylko MY - a raczej WY, bo ja się nie piszę na tę kategorię - GENIUSZE rulez? Toż CDA to chyba nie jest dobra lektura dla aż tak wybujałej inteligencji... Polecam raczej "Ulissesa" Joyce'a i "Raj utracony" Miltona. Ew. poezję Rabidranataha Tagore - w oryginale, rzecz jasna.

I w rezultacie przynajmniej część mu uwierzy. To jest chyba najgorsze, zwłaszcza że Smg pisze dalej o chęci "podzielenia się z innymi refleksjami". Przyzwoitość wymaga dzielenia się dobrobytem - a nie marną strawą intelektualną, która spowoduje zatrucie mózgu.

Teraz dostaliśmy odtrutkę... Oto światło prawdy spływa, dzieciaczki, na wasze oczęta i oczadziałe mózgi. Wszyscy, którzy dali się uwieść taniej populistyce EGM, powinni dla własnego dobra przeczytać ten tekst do końca, gdyż inaczej ich dusze mogą być potępione. Zaś ja uważam, że człowiek tym się dzieli, co ma. Naturalnie obdarowany może się potem wykrzywiać, że to np. TYLKO sucha bułka bez kawioru i że tak hojnego samarytanina to on ma gdzieś - ale... Grzeczny człowiek powie "dzięki" nawet za suchą bułkę... Zresztą, ja tam lubię suche bułki. :)

(...) Spodziewałem się po tobie, Smugglerze, nieco więcej kultury, a twoje odpowiedzi są szydercze i ironiczne. Nie takie powinny być.

Są dokładnie takie, jakie chcę, żeby były. Jestem dorosły i odpowiadam za to, co i jak piszę. Czego i tobie życzę.

F.S. miał rację, choć może nie przedstawił tego zbyt jasno. (...) Gdzie doszukałeś się, Smugglerze, błędów u F.S. (styl, polszczyzna - ogólnie)?

Zachęcam do ponownego spojrzenia na ów tekst. Ew. poproś o konsultację jakiegoś polonistę, jeśli zdolność do krytycznej analizy paru zdań cię przerasta.

Smugglerze - nie krytykuj kogoś tylko dlatego, że nie jest tak współczujący i wyrozumiały jak ty. Zwłaszcza że stawiasz równość pomiędzy terrorystą a mordercą (doradzam zakup słownika i podręcznika savoir vivre przy okazji).

A nie napisałem jeszcze gdzieś, tak przy okazji, że popieram Osamę L.? Albo handel niewolnikami? Zarzuć mi jeszcze choćby i molestowanie ślepych szczeniaczków, będzie JESZCZE zabawniej...

Nie podpieraj się religią katolicką - Bóg w końcu wiele razy karał ludzkość...

Rozumiem - katolicyzm NIE jest zatem religią miłości i przebaczenia? To się paru teologów zdziwi. :)

Heh... i teraz moment, na który długo czekałem i przez który zapewne ja także zostanę nazwany kretynem - bez podania uzasadnienia, a co stało się twoją specjalnością.

Nie poniżymy się tutaj, proszę ja ciebie, by podać jakieś przykłady tego typu moich reakcji, prawda? Typowe... Może lubisz, jak cię tak nazywają - w końcu sam piszesz, że "długo czekałeś na tę chwilę"? Ale nawet na takie miano trzeba zasłużyć. Więc sorry, no bonus.

Smuggler - przemówiłeś głosem typowego lewicowego intelektualisty. Dajesz zielone światło wszelkim zbrodniom i zabraniasz krytykowania środowisk chorych oraz ich nieludzkich czynów.

Można powiedzieć, że jesteś starszym i bardziej elokwentnym bratem F.S., bo robisz to samo, co on - piszesz jakby nie na temat i to z pozycji zacietrzewionego ideologa. U F.S. miało to choć jakiś naiwny urok. U ciebie jest tylko próba oplucia za wszelką cenę i za pomocą dowolnych środków. Marnujesz się - parę gazet przyjmie cię z otwartymi ramionami, bo poziomem demagogii sięgasz niemal ich zawodowych polemistów. Inna rzecz, że już dawno zdemaskowano CDA (więc i mnie) jako bandę komuchów, więc będziesz musiał wymyślić coś lepszego - np. wybieleni potomkowie Zulusa Czaki? :)

Nie jesteś drugim Konfucjuszem, Smuggler, a twoje poglądy są nacechowane arogancją, "mądrością" ponadczłowieka i tolerancją.

Dzięki za ukazanie tego, jak ma wyglądać pokora i brak tolerancji. :) Ale nie skorzystam z obu. Zatem sprostowanie: jestem PIERWSZYM Konfucjuszem. Mam to na żółtym piśmie. Z pieczątką! A owa "mądrość nadczłowieka" - tak, tu akurat masz rację! Staram się bowiem w życiu choć czasem korzystać z rad tego, co zło dobrem zwyciężał. Zaiste, nie był ci on zwykłym człowiekiem. I dzięki za szczere - choć wbrew woli dane - komplementy. Bo to, co dla ciebie jest zarzutem (tolerancyjność) - dla mnie jest pochwałą.

Tolerancja - dzięki niej wszyscy jesteśmy równi, a wszystkie czyny, nieważne jak haniebne, obrzydliwe i niesprawiedliwe - mają twoje przyzwolenie, bo przecież jesteś człowiekiem wolnym od uprzedzeń i nienawiści.

"Kto jest bez grzechu, niech rzuci we mnie kamieniem" ew. "idź i nie grzesz więcej" itd. - fuj, cóż za paskudne przykłady tej... tfu, tfu... tolerancji, prawda? A tu przecież trzeba rżnąć, bić, tłuc, karać, łamać kołem, palić wolnym ogniem!!! Tak długo, aż wytępimy wszelką swołocz, która myśli inaczej niż MY - i stanie się wtedy raj na ziemi! Tak jest! Precz z tolerancją!!!

(...) Nie spełniając próśb autora (wyrażonych, powiedzmy, mocno, ale nie były one nakazami), dajesz świadectwo własnej mentalności i braku wychowania.

Dobre wychowanie polega na spełnianiu wszelkich próśb i żądań - pamiętajcie kolejną lekcję Nowego Guru, dzieciaczki. PS Daj mi 5000 nowych zł, BAAAARDZO PROSZĘ :). I co teraz? Albo wyjdziesz na sknerę, albo "dasz świadectwo własnej mentalności i braku wychowania". Ot, przykrość.

Wytykając mu drobny błąd - podczas gdy sami w CDA macie na usługach korektę, ośmieszasz się.

Ja mu ogólnie wytykam WIELKI błąd, jakim jest polemika w ogóle nie na temat i to w niepotrzebnie agresywny sposób. Nie tylko jemu zresztą. A ośmieszania się nie boję, bo mam na tyle mocne i duże ego, że od cudzego śmiechu się nie kurczy.

Smuglerze! Ten list nic nie zmieni i jestem tego świadom, dlatego zrobisz z nim, co zechcesz, a ja nie chcę wystawiać twojej odwagi na próbę.

Czytaj "jak nie wydrukujesz, to jesteś tchórzem". :) Nie mówiłem? To samo, co u F.S., tylko elokwentnej itd. Zatem - twój list zostanie podany do publicznej wiadomości, aczkolwiek w kąciku o dość przydługiej, ale za to łacińskiej nazwie. Azaliż waszmość jest usatysfakcjonowan?

To nie ma znaczenia - w styczniu skompromitowałeś się przed myślącą częścią "widowni", teraz możesz jedynie przyznać się do błędu lub tkwić w nim dalej.

ronin

Zaiste, głębokie to odkrycie - "jak nie umrze, to żyć będzie". Zatem wybieram trwanie w błędzie. A jeśli skompromitowałem się przed "myślącymi", to mnie to bardzo cieszy. Wpadłbym w panikę, gdyby takowi myśliciele zaczęliby mnie chwalić... A już zupełnie na marginesie - autor, którego tak bronisz, przysłał list, przyznaje się w nim do niezrozumienia i niewłaściwej interpretacji tekstu EGM. (Z uwagi na sporą objętość, znajdziecie ów tekst nie w AR, a w Action Magu [na CD] w tym numerze.) I co, panie krzyżowiec - jak to mówił Franc Fiszer: "...i cały pogrzeb na nic!". No chyba że przekonasz F.S., iż jest w błędzie, myśląc, że był w błędzie. :)))

W skrócie

Panopticum - bardzo dobry pomysł! Odizolowanie listów skrajnie głupich pozwala na omijanie wypowiedzi EMANUJĄCYCH mądrością inaczej, dzięki czemu nasza kochana młodzież :) nie odmóżdży się doszczętnie. (...) Po co wam naczelny (a tak przy okazji: co to znaczy O.Ż.W! w rec. EGM???).

Ktoś musi trzymać bat nad... ekhm... karkami redakcji. A O.Ż.W. = Oby Żył Wiecznie. Tradycyjny okrzyk, jakim witamy naczelnego wnoszącego nowe gierki i umowy o pracę. No chyba, że nie chcemy i gierek i pracy.

Koooooończę, bo jak ktoś już kiedyś napisał, przekroczę granicę objeżdżanej opłacalności:) albo inaczej... ;))

****007klopek****

Poważni pokrzywdzeni?

Nigdy do was nie pisałem, bo nie uważałem tego za konieczne. Teraz moje poglądy się zmieniły (niestety). Czytam was (podkreślam - czytam, bo w gry nie gram z reguły) od '97 i muszę stwierdzić, że zajmujecie się po prostu bzdurami!! (Od niedawna - i nie wiem, czy jest to wynikiem wody sodowej czy hormonów.) Tylko dlaczego poważni czytelnicy muszą cierpieć? Hm, wiem, że nie wy wymyślacie listy, ale spójrzcie na te z '97 - są takie same (chyba stoimy w rozwoju :)).

He, he, schodzimy na psy. :))) Ja się tylko zastanawiam, CZEMU czytelnicy mają do NAS pretensje, że listy OD NICH są, jakie są? Toż na to MY większego wpływu nie mamy. I tak swoją drogą: uważam, że obecnie jest WIĘCEJ listów tzw. problemowych, poruszających ważne tematy itd. niż 2-3 lata temu. Więc powody do narzekań powinni mieć raczej fani zgrywy i listów "z jajem". Gdzie tu miejsce na cierpienia poważnych czytelników? Chyba że cierpią dlatego, iż nie widząc głupich listów, nie mogą się dowartościować - jacy są mądrzy i poważni? :)

Wiem, że 90% (?) czytelników cda to "okienkowcy", ale w tym przypadku popieram pana Pawła (numeru nie pamiętam), że cuś by się na temat Uniksów i Linuksów przydało.

shadzik

CDA nie ma możliwości zostać pismem dla wszystkich fanów komputerów i o wszystkim. :(Musicie o tym pamiętać. Nie mówię, że nie będzie tego, o co prosisz - ale też nic nie chcę obiecywać...)

Poch00cie h00mor00

Niektóre pretensje czytelników co do waszej rzekomej nietolerancji i inne bzdety na łamach AR.

*No więc, drodzy czytelnicy, powiem, jak ja to widzę: BUAHAHAHAHAHAHAHA!!! Argumentacja Hreh...hreh... he, he, he, heee. :)) Prościej? LUDZIE (niekoniecznie?)! Piszecie, że "Smuggie jest wredny i nigdy nie bierze poważnie tego, co czytelnik napisał". Potem jeszcze piszecie coś podobnego do tego: "jesteście chamami i nie potraficie sensownie odpowiadać, mijacie się z tematem lub śmiejecie się prosto w twarz (...). Nie piszecie tego tak dosłownie, właściwie to najczęściej ubieracie to w inne formy (typu: wy ***!!! itd.) lub piszecie w mniej "inteligentnych" formach. Zatem powiem wam, co mnie tak bawi. Wasz brak poczucia humoru (...). Wasz brak poczucia humoru polega na tym, że czasem zbyt poważnie bierzecie do siebie to, co piszą Smg i Jedi. Ja, w przeciwieństwie do was, potrafię się z tego śmiać. Aha, i co by uprzedzić wasze odzewy, że "ja wcale nie jestem prostakiem, ja też mam poczucie humoru...", mówię: mam na myśli tych wyżej wymienionych, co piszą o nietolerancji redaktorów i podobne pomówienia, a nie wszystkich ludziach na świecie całym, jaki by on nie był długi i szeroki (...). Dla mnie te odpowiedzi są niczym innym jak wygłupami, a nie celowym obrażaniem ludzi, no może czasem to obrażanie jest celowe, jednak trzeba czasem obluzować śliniaczek i zachować się trochę inaczej. ;P (...)*

Jeśli komuś czasem dowalamy serio(ą!), to naprawdę musiał się o to szczerze i długo prosić (nie mylić z "oprosić"). Wbrew pozorom wcale nie jest łatwo na to zasłużyć.

A poza tym - nawet jeśli rzeczywiście w odpowiedzi Smuggiego jest nutka szyder... co ja mówię, jeśli jego odpowiedzi są rzeczywiście nasączone chamstwem, bywa i tak, że po prostu są ku temu powody. A czasem odpowiedzi mają jakiś inteligentny podtekst, zapewne niezamierzony :P, ale bynajmniej inteligentny, jeśli już o tym mowa.

Pracujemy nad tym, by takowych podtekstów było jak najmniej, bo z tego, co widzę, niekiedy wpędzają one niektórych czytelników w kompleksy. :)

Nie ma się o co obrażać. Ci, którzy zostali obsiani (jak ja), powinni po prostu przewertować uczone księgi (polecamy "Kaczora Donalda, "Świerszczyk", Big Brothera...) i doszukać się błędów we własnych listach oraz wyciągnąć z tego wnioski. Uczta się na błędach! :)

TholivaR

Kontrowersje

Co do kontrowersyjnej kwestii waszych odpowiedzi w AR, to czytelnicy mają trochę racji, kiedy mówią, że przeginacie pałę (...). Osobiście cenię bardziej ludzi, którzy mają poczucie humoru. Ale nie przesadzajcie, bo czasami sprawiacie wrażenie błaznów, z którymi nie można normalnie porozmawiać - ciągle się śmiejecie.

Ciągle? OK. Jasne. A teraz weź sobie czerwony mazak i zaznacz te miejsca w losowo wybranym AR (poza 13/01 :)), w którym - twoim zdaniem - robimy sobie jaja z czytelników. A potem porównaj to z objętością AR. A dopiero potem podyskutujemy...

Mówicie ludziom, że nie powinni robić tak, żeby fundamentem ich życia stał się komputer i ograniczać się tylko do tej jednej dziedziny. Zatem pozwólcie również zaistnieć dyskusji na inne tematy.

Gdzie tego zabraniamy?!

A teraz coś do dziewczyn, które wypowiadają się na łamach CDA. Sprawiacie wrażenie strasznie zakompleksionych. Prawie wszystkie listy dotyczą wyjaśnienia, że dziewczyna, która zna się na informatyce, to nie jakiś wybryk natury, tylko rzecz normalna. Druga grupa listów to próba przekonania czytelników, że dana panna zna się na informatyce, a trzecia, że te, co się znają, wcale się nie zaniedbują i nie wyglądają jak wieloryby. Po kiego diabła to wszystko? Przecież każdy normalny facet wie, że dziewczyny też mogą się znać na informatyce. To kwestia tego, czy kogoś to interesuje, czy nie - nie zaś sprawa płci.

I ostatnia rzecz. Sprawiacie wrażenie cholernie przemądrzałych osób. Czasem mam wrażenie, że tylko wy macie prawo decydować o tym, jakie postępowanie jest dobre, a jakie złe.

Szlachcic na zagrodzie równy wojewodzie. Na łamach AR możemy się mądrzyć - owszem - ale przymusu stosowania naszych nauk w życiu codziennym JESZCZE nie ma... :)

Biorąc pod uwagę wasze odpowiedzi na listy - mam też czasem wrażenie, że wrzucacie do jednego worka ludzi, którzy kupują piraty i jeszcze się tym chwalą, i ludzi, którzy są kompletnymi laikami i nie wiedzą po prostu, o co w tym wszystkim chodzi. Mam na myśli to, że wyśmiewacie jednych i drugich, a ci drudzy wcale na to nie zasługują.

Po piratach jeździmy jak na łysej kobyle. Wiadomo czemu. Z laików (gdy już czasem palną coś przekomicznego) czasem ŁAGODNIE kpimy. Różnica jest taka jak pomiędzy tzw. "blachą w karczycho", a lekkim klapsem. Nie powiesz, że tego nie czujesz? Jakby co, możemy zademonstrować obie techniki w praktyce - tak dla porównania skutków.

Ladies' Corner

(...) A co do Panopticum, to po co to? Całe AR to cuś takiego. Denerwują mnie też listy niektórych dziewuch. Piszą bez przerwy, że chłopcy im wmawiają, iż się nie znają na kompie... Heh, nie chce mi się pisać - wiecie, o co chodzi.

Mała from Jastrzębie

Dzięki za herbatę w liście. Mam nadzieję, że bez wąglika. (Choć preferujemy zieloną - to tak na przyszłość.)

***

Czytam wasze pismo regularnie od 43 nr (...). Po pierwsze - denerwuje mnie głupota niektórych ludzi piszących do was. W liście jest więcej błędów niż ustawa przewiduje. Parę można jeszcze przeżyć, ale 7 w każdym zdaniu - to lekka przesada. Slang i takie rzeczy, spoko, ale jak ktoś robi błędy w słowie "mój" i w dodatku nie wygląda to na "robotę specjalną", łapki mi opadają. Ja nie wiem, czy oni sobie myślą, że są szefami i mogą robić byki, bo tak jest bardziej szpanersko itd.? (...) Jak dotąd śmieję się, gdy czytam takie listy, ale kiedyś chyba nie wytrzymam. Ludzie edukujmy się wzajemnie!!!! (...) Gamewalker jest super! Mam sentyment do ludzi odchodzących od tematu. Każdy pisze, o czym innym - i to jest w porządku. Tak trzymać!

Nie wiem, czy was obchodzi moje zdanie na temat pisma (...) Tak naprawdę to do napisania tego listu podkusiło mnie co innego... Chciałam zobaczyć, co się z nim stanie. No bo jest rzeczą niematerialną. Pędził sobie przed chwilą przez różne kabelki jako ciąg zer i jedynek, a teraz wy go czytacie. Czyż to nie cudowne? Po prostu poezja! Może jestem inna, ale mnie zastanawiają takie rzeczy.

A ja STRASZNIE lubię czytać listy od czytelników. Nie wiem czemu - ale lubię. Szczególnie zaś gdy jest w nich coś więcej niż narzekania i bluzgi (nie mówię, że zaraz mają być pochwały). Gdy list daje do myślenia - niczego więcej od was nie chcę. Piszcie, chłopaki, piszcie, dziewczyny! Pisz, Ugly Joe :).

(...) Jestem ciekawa, czy was ten mój liścik w ogóle zainteresował. Ale w końcu jestem kobietką i mam prawo do odmienności i zamyślenia. A poza tym lubię róże i bluszcz!

Na słodko czy z keczupem?

A teraz coś do Elda: możesz być pewien, że masz co najmniej jedną fankę, czyli mnie. Czytam wszystkie twoje teksty i tekściki, bo jesteś siupeł gościu! Podobają mi się, co ja mówię, ubóstwiam twoje wypowiedzi w Gamewalkerze - są takie inne. :) Czy ten twój norweski metal naprawdę jest taki siuper. Uważaj, bo zacznę tego słuchać! Co prawda - lubię ostrzejszą muzyczkę [tutaj Eld się z lekka zadławił, gdy to czytał, mam świadków :) - Smg]*, ale czegoś takiego:) jeszcze nie słuchałam. (...) No ale - tak to szkoda marnować miejsce, bo Smuggler się zdenerwuje, że nie napisałam czegoś specjalnie do niego, tylko do ciebie. Ale Ty kochany jesteś! Mlask. :* :)*

baaardzo mondra dziewczynka

Ja się zdenerwuję? Ja?! ...JA SIĘ ZDENERWUJĘ?!!!! ...JA-AAAAA???!!! :) <— Spokojnie Smuggie, spokojnie, zaraz przyniosę ci miś z prądnicą, będzie dobrze. ;)

O grach i cenach

(....) Gdy kupiłem Starcraft, najpierw przez pierwsze pół godziny modliłem się przed opakowaniem, a potem dopiero otworzyłem go. Podobnie było z Half-Life Generacją - tylko że teraz przedmiotem czci był kubek.

Słyszałem o takich, co się modlili do złotego cielca - ale czcić kubek [i może podstawkę swoją? :)]?

Kiedy zacząłem kupować gazety komputerowe (...), ceny gier wahały się od 100 do 200 zeta (głownie 150) i jedna na 50 była spolszczona, m.in. Ace Ventura i Dungeon Keeper (jedyna gra, którą przeszedłem 7 razy - udało mi się nawet mieć Avantara po własnej stronie), i sytuacja na rynku była nieciekawa. Wszyscy narzekali na dystrybutorów, że drogo, że byle jak. Teraz niezłe gry można kupić, począwszy od 20 złotych - i to często po polsku (co prawda ze znikomej wielkości instrukcją) (...). I co - wszyscy nadal narzekają, nikt nie powie dobrego słowa pod adresem dystrybutorów, którzy coś zrobili, by poprawić rynek w Polsce.

S_NicK

Bo wtedy niektórzy nie mieliby argumentu "jest źle i drogo, więc WŁAŚNIE DLATEGO kupuję piraty". Prawda? <— Daj spokój, Smuggie, przez takie komentarze schodzimy na psy...

Ludzie i ludziska

Cze, bardzo was lubię. Czytam was od samego początku. Ale CD-Action schodzi na psy. Nie zmieniajcie stylu.

Urza, lat 13

Yes! Yes! A już myślałem, że przesadzam! <— (Jedi) (Smuggie) —> Rozumiem, to po to, żebyśmy całkiem na psy zeszli? No to bardzo nas lubisz. :))) Swoją drogą, mówicie nam to regularnie od bodaj połowy 1997... Ciągle tylko słyszę, że na psy i na psy. [No proszę, ubiegłem twoją uwagę, Smuggie! - dop. Jedi.] Problem w tym, że my lubimy psy [hi, Piorun :)]. Zatem takowy epitet mocy rażącej dla nas nie ma. Znamy też kilka osób, którym powiedzieć "ty psie" czy "zeszłeś na psy" byłoby niezasłużonym komplementem - lub obrazą pieska...

***

*(...) Ogólnie to czytam was od 1999 r. i jest OK., ale jak cena dojdzie do 20 zł, pocałujcie mnie w d***.*

CRS-Lfansi & S.F

A co mi tam! Dziś mam dzień dobroci! Zrobię to nawet przy cenie 18,50 zł: o - ...CMOK! Następnego mądrego, który lubi, jak go obcy facet w tyłek całuje, proszę na salę! :)

***

Czy mógłby mi ktoś przysłać, oczywiście spakowany zipem, program do robienia patchów lub jakiś patch, aby gra Diablo 2 nie była grą satanistyczną?

[maciek]

Po co zaraz patch? Są prostsze metody: zacznij od egzorcyzmowania CD. Jak nie pomoże, zanurz cały komputer w wodzie (niekoniecznie święconej)) na ok. 10 minut. Po czymś takim żadna satanistyczna gierka już na pewno na tym kompie nie zadziała. PS Mógłbyś mi przysłać program do robienia programów robiących programy? Może być spakowany w reklamówkę.

[Tu macie kawałek korespondencji e-mailowej]

***On:** Widzę, że idziecie tylko za pieniędzmi i usuwacie wszystkie działy, które są nierentowne.*
***Ja:** Może jakieś dowody, argumenty?*
***On:** ARGUMENTÓW NIE MAM, ALE WIDZĘ TO, CO ROBICIE.*

I tu opadły mi ręce. To jak ten gość w ZOO, co na widok nosorożca wrzasnął "nieprawda!!! Takie zwierzęta nie istnieją!".

Kurde, zamieściliście gierkę Fish Simulation, ale w niej ryby KIEPSKO BIORĄ. :)

W tym kraju tylko ryby kiepską biorą.

Wzięli (na uspokojenie)

Smuggler & Mr Jedi (www.kawaii.pl)

Tipsy



Aquanox

Wystartuj grę z parametrami (w linii komend): **-redrum -stendek** [aqua.exe -redrum -stendek].

W czasie gry użyj klawiszy:

F7 - god mode on/off
F8 - niewidzialność on/off
F1 - misja zaliczona (AUTO)
F11 - misja zaliczona (MANUAL)
F12 - ops!

Empire Earth

Dodatkowe cheaty

W czasie gry naciśnij **Enter** i wpisz cheat, ponownie naciśnij **Enter**:

boston food sucks - +1000 food
all you base are belong to us - +100 000 wszystkiego
the quotable patella - upgrade wszystkich jednostek
i have the power - magia/energia na full
brainstorm - szybkie budowanie
columbus - widzisz ryby i zwierzęta

Deathtrap Dungeon

Podczas gry wpisz:

elvis - nieskończone zdrowie
tools - wszystkie bronie, znajdźki itd.
taxi - następny level
caffeine - 100 pkt. zdrowia

•Edytuj plik **config.dat** (DD\Asylum). Zmień linię **PROGRESS** na **PROGRESS 1023**. Zgraj plik, uruchom grę - masz dostęp do wszystkich leveli w trybie single.

FIFA 2002

•Ekstra Turnieje
Wygraj AFC World Cup Qualification, by otrzymać:

Asian Nations Cup mode oraz zdjęcie Myung Bo Hong (Korea Płd.)

•Wygraj UEFA World Cup Qualification mode, by otrzymać:
European Championship mode oraz zdjęcie Francesco Tottiego (Włochy)

•Wygraj CONMEBOL World Cup Qualification mode, by otrzymać:
Copa America mode oraz zdjęcie Roberto Carlosa (Brazylia)

•Wygraj CONCACAF World Cup Qualification mode, by otrzymać:
Gold Cup mode oraz zdjęcie Ruud Van Nistelrooya (Holandia)

•Wygraj EFA mode, by otrzymać:
Zdjęcie Nuno Gomeza (Portugalia)

•Wygraj European Championship Cup mode, by otrzymać:
Zdjęcie Ikera Casillasa (Hiszpania)

•Wygraj European Chamipionship mode, by otrzymać:
Zdjęcie Thierry Henry'ego (Francja)

•Wygraj Copa America mode, by otrzymać:
Zdjęcie Henrika Larssona (Szwecja)

•Wygraj Gold Cup mode, by otrzymać:
Zdjęcie Tomasza Rodzińskiego (Canada)

•Wygraj wszystko powyżej, by otrzymać: FIFA Confederation's Cup mode oraz zdjęcie Steve Marleta (France) + parę innych atrakcji

Ghost Recon

Naciśnij **Enter NA KLAWIATURZE NUMERYCZNEJ** i wpisz:

Superman - god mode
TeamSuperman - zespołowy god mode
Shadow - niewidzialność
TeamShadow - niewidzialność dla oddziału
ammo - nieskończona amunicja
refill - uzupełnij ekwipunek
autowin - wygrywamy misję
chickenrun- granaty zmieniają się w kurczaki
god - bozia cię pokaże!
extremepaintball - wyłącza AI
toggleai - to samo
teleport - teleportacja?
mark - zaznacza miejsce na mapie (do teleportacji?)
toggleshowframerate - liczba fps
perf - ???
setgama #.# - jaskrawość ekranu (wyjściowa 0.5)
togglemovetrees - zamraża drzewa
quit - bye...

Hooligans: Storm Over Europe

Podczas gry naciśnij **CTRL** i wpisz poniższe cheaty:

broodjekroket; frikandel; frietjewaterfiets; bereklauw; hamburger; mexicanosate; vlammetjes; shaslick; kipkorn; kaassoufle; patatmet; frietspeciaal; frietjeoorlogmetuitjes; stamppot; boerenkoolmetworst

Krypton Egg

Kody do leveli:
11 310A
21 bfe6
31 7bd7
41 87e4
51 210

Medal of Honor

•Wersja demo



Wystartuj grę z wpisanymi w linię komend parametrami: **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**.

UWAGA! Jeśli w linii komend NIE ma cudzysłowów, wygląda to np. tak: **D:\mohdemo\MOHAADemo.exe +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. Jeśli masz cudzysłowy, to będzie wyglądało tak: **"C:\moh demo\MOHAADemo.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**.

W czasie gry naciśnij [~], wpisz cheat i naciśnij Enter:

dog - god mode
fullheal - energia na maxa
wuss - wszelka broń i amunicja
noclip - przenikamy przez ściany
notarget - wersja gry

• Pełna wersja

Postępuj identycznie jak w wersji demo - tyle, że masz więcej cheatów do wyboru:

dog - god mode
fullheal - energia na maks
wuss - wszelka broń i amunicja
noclip - przenikamy przez ściany
notarget - wersja gry
fullheald - uzdrawia gracza
listinventory - lista posiadanych przedmiotów
tele x, y, z - teleportacja do miejsca o wskazanych koordynatach
health ### - dostajesz ### energii (maks. 100)
kill - pa, pa
giveweapon nazwa_broni.tik - dostajesz broń o danej nazwie:
colt45 - colt 45
m2frag_grenade - frag grenade (cytrynki)
p38 - walther P38
steilhandgranate - steilhandgranate (grzybki)
m1_garand - M1 garand
kar98 - mauser KAR 98K
shotgun - shotgun
Bazooka - bazooka
panzerschreck - panzerschreck
bar - BAR (karabin maszynowy)
mp44 - StG 44
thompsonsmg - thompson
mp40 - MP40
springfield - springfield '03 sniper
kar98sniper - KAR98 sniper

map nazwa - skok na level o nazwie: m1l1; m1l2a; m1l2b; m1l3a; m1l3b; m1l3c; m2l1; m2l2a; m2l2b; m2l2c; m2l3; 3l1a; m3l1b
itd. aż do m6l3e

Jeśli chcesz uzyskać nazwy wszystkich map, zajrzyj do katalogu main\pak5.pak3.

MegaMan X

Cheat mode
W czasie gry wpisz: XSTUFF.

Project Eden

Wystartuj grę z dodanym do linii komend parametrem **-cheat**. (Np. **D:\ProjectEden\Eden.exe -cheat**). W grze kliknij prawym przyciskiem myszki, by wywołać menu. Teraz kliknij na [!] wpisany w trójkąt w dolnym prawym rogu, by wejść w cheat mode.

Return to Castle Wolfenstein

Dodatkowe cheaty
UWAGA! U niektórych graczy cheaty nie chcą działać - aż do momentu wykonania pierwszego (po zastosowaniu cheatów) save'a. Tzn. zróbcie save, wczytajcie grę ponownie i spróbujcie jeszcze raz.

Wystartuj grę z dopisanym do linii komend poleceniem: **+set sv_cheats 1**. W czasie gry naciśnij [~], by wejść w konsolę, i wpisz:

/spdevmap ### - skok na mapę o nazwie ###. A oto lista map:

escape1; escape2; tram; village1; crypt1; crypt2; church; boss1; forest; rocket; baseout;assault; sfm; factory; trainyard; swf; norway; xlabs; boss2; dam; village2; chateau; dark;
dig; castle; end.

Serious Sam: The Second Encounter



Demo
Naciśnij [~], by wywołać konsolę, wpisz cheat i naciśnij **Enter**:

please god - god mode
please refresh - odnawia energię
please fly - latamy
please ghost - przenikamy przez ściany
please tellall - widzimy wszystkie wiadomości

Star Trek: Armada 2

W czasie gry naciśnij **Enter**, wpisz cheat i ponownie **Enter**.

kobayashimaru - wygrywasz misję
kobayashimaru_lost - przegrywasz misję
canofwhoopass - podkręca AI twoich statków
bradcast - ???
directed - ???

Zorro

Kiedy spadasz z dużej wysokości, naciśnij szybko **Esc** i odpowiedz **NO** na pytanie, czy chcesz wyjść z gry. Po powrocie do gierki okazuje się, że upadek ci nie zaszkodził.

ZAGRAJ I TY W BAAARDZO FAJNE GRY!

FAJNA SERIA tylko 19.90



Matma I-IV | Samouczek Corel Draw | Słownik Matematyczny | Crazy English | 3 w 1 (Astka+DarkMoon+Mr.Tomato) | J.B. | Polanie | Przeklęta Ziemia



Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów | Skaut Kwatermaster | Target | Seven Kingdoms | Rage of Mages 2 | Wargasm | Tonic Trouble | Shadow Company | Unreal | Death Kartz



Grand Theft Auto 3 | Mafia | Duke Nukem Forever | Hugo PL | Harry Potter i Kamień Filozoficzny | Anachronox | Heroes of Might & Magic 4 | Wymarzony dom 2.1 | Wiem Wszystko Język Polski + Historia Kina gratis! | Multimedialny Kurs Corel Draw - Kontynuacja

GRY

Alien vs. Predator 2 96,-
Arcanum 4CD PL 126,-
Atlantis 3 PL 76,-
Baldurs Gate Saga PL 156,-
Baldurs Gate Srebrna Edycja 6 CD PL 69,-
Bijatyki 25,-
Black & White dodatek PL 79,-
Championship Manager 3 + polska liga 49,-
Civilization 3 156,-
Colin McRae PL 19,9
Comanche 4 96,-
Commandos 2 126,-
Diablo 49,-
Dżdżownica Jim 3D PL (breloczek gratis) 49,-
Earth 2140 + misje PL 19,9
Earth 2150 2CD + klocki Lego 69,-
Echelon 49,-
Emergency PL 19,9
Empire Earth PL 126,-
Etherlords PL 96,-
Fallout Tactics 6CD PL (zawiera Fallout i Fallout 2) 96,-
Głupki z Kosmosu 4CD PL 49,-
Gry bez Przemocy 2 25,-
Gry dla 3dfx 25,-
Gry karciane część 1 i 2 ....po 25,- każda
Gry z głową (logiczne) 25,-
GTA 2 PL + koszulka 69,-
Half Life Generacja ver. 2.5 99,-
Hellfire - dodatek do Diablo 19,9
Jack Orlando PL 19,9
Jagged Alliance 2 PL 25,-
JazzJack Rabbit PL 49,-
Knight & Merchants PL 19,9
Knights & Merchants 2 49,-
Kolekcja gier FPP 25,-
Kolekcja gier strategicznych 25,-
Kozacy PL 96,-
Krzyżacy PL 79,-
Mafia PL 96,-
Midnight Racing PL 19,9
Myst 3: Exile PL 96,-
Na Kłopoty Pantera + koszulka gratis PL 76,-
Operation Flashpoint PL 96,-
Piłka nożna 25,-
Pizza Syndicate PL 19,9
Polska Gola + joypad 79,-
Przeklęta Ziemia PL 19,9
Przygody Ryśka: Wyspa Miłości (od 18 lat) 29,-
Rage of Mages PL 19,9
Rainbow Six: Black Thorn PL 96,-
Red Alert 2 59,-
Red Faction 2CD PL 49,-
Robbo 2001 PL 49,-
Rune Złota Edycja 69,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki 25,-
Salt Lake 2002 126,-
Schizm 5CD lub DVD PL 96,-
Settlers 4 dodatek PL 49,-
Settlers Ultimate Collection (S1+S2gold+S3gold+S4=5CD) PL ..156,-
Siege of Avalon PL 69,-
Silent Hunter II PL 96,-
Sims Total 3CD PL 149,-
StarCraft + BroodWars 2CD 49,-
Symulatory lotów 25,-
Szachy PL 19,9
Śnieżny Rajd 2002 PL 39,-
Taxi Driver PL 29,9
Tipsomaniak 3 25,-
Tooncar PL 19,9
Trade Empires PL 69,-
Twierdza PL 96,-
Warcaby PL 49,-
Wnerwiony działkowicz 29,90
Wiggles PL 92,-
Wizardry 8 PL ....najtaniej!!!
Wolfenstein 166,-
Worms World Party PL + koszulka 76,-
Wyspa 7 Skarbów PL 19,9
Wyścigi 2 25,-
ZOO Tycoon 109,-

MUZYKA

Ambient Dub 25,-
Dance 25,-
Future Wavy 25,-
Hard House Electro 25,-
Hip Hop 25,-
Hip Hop 2 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Magix Music Maker 5 Deluxe 29,90
Magix Music Maker DJ Jean 29,90
Magix Music Maker Generation 6 3CD PL 49,-
Magix Live Act DJ 65,-
Magix PlayR Jukebox XXL 29,90
Magix MP3 Maker 29,90
Midi Power 25,-
Minimal Techno Trance 25,-
Music party system 25,-
Programy muzyczne 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

DLA DZIECI

ABC z Reksiem 59,-
Adaś i Pirat Barnaba część 1 i 2 69,-
Alicja w Krainie Czarów 49,-
Baśnie Braci Grimm 59,-
Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Ortografii 49,-
Encyklopedia Zwierzaki 25,-
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 19,9
Kapitan Pazur 55,-
Koziołek Matołek idzie do szkoły 49,-
LangMaster Zak's Wordgames 49,-
Przygody Prosiaczka Kwika 59,-
Sonic R 49,-
Rayman M 69,-
Rayman uczy angielskiego 69,-
Wielki Turniej Smoka Wawelskiego 59,-
Zima Muminków 69,-

INNE CIEKAWE

10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 10 19,9
Beksiński - Multimedialna Galeria 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Domy Jednorodzinne - katalog 300 projektów 25,-
EduRom - j.polski, matematyka, fizyka, geografia, przyroda, biologia, chemia, historia (szkoła podstawowa lub gimnazjum) ....99,- za szt.
Eksplozja kolorowych klipartów 25,-
Encyklopedia Powszechna Fogra 2002 (3CD) 96,-
Encyklopedia PWN 2CD 79,-
English Translator 2.0 289,-
Euro++ Millenium 1-3 Pack Angielski ..395,-
Galeria Klipartów 25,-
Historia Gimnazjum 49,-
Historia kina wg J. Szymańskiego 19,90
Historia przed Maturą 59,-
Karkonosze (przewodnik po górach) ..49,-
Literatura przed Maturą 59,-
Matematyk (szk.podst.,gimnazium) 59,-
Najlepsze kliparty 25,-
Norton Antyvirus 2002 PL ....najtaniej!!!
Ortografia (słownik + dyktanda) 75,-
Polskie Fonty zestaw 1 (104 kroje czcionek) 59,-
Polskie Fonty zestaw 1+2 (208 krojów czcionek) 99,-
Polskie Fonty zestaw 2 (104 kroje czcionek) 59,-
Profesor Henry 2001 2CD 79,-
Profesor Klaus 2001 2CD 79,-
Profesor Pierre 2001 79,-
Skarbnik - twój budżet domowy 2 96,-
Starożytne Cywilizacje 25,-
Tłumacz Języka Angielskiego 99,-
Tłumacz Języka Francuskiego 169,-
Tłumacz Języka Niemieckiego 169,-
Wiem Wszystko Język Polski 99,-
Wymarzony Dom 2.1 99,-

FILMY (30 TYTUŁÓW) M.IN.:

Aligator 19,9
Asterix i Obelix kontra Cezar 19,9
Chłopaki Nie Płaczą 19,9
Goście, Goście 2 19,9
Gra o Honor 19,9
Doberman 19,9
Kingsajz 19,9
Legionista 19,9
Misja 19,9
Miś 19,9
Rejs 19,9
Seksmisja 19,9
Sztos 19,9
Prymas 19,9
Pola śmierci 19,9

MANGA DLA DOROSŁYCH

Kiss XXX Collection 35,-
Manga XXX Collections 35,-
Manga 3D 35,-
Manga Balanga 35,-
Manga Power 35,-



DOZWOLONE OD LAT 18-tu!

PŁYTY EROTYCZNE

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 2001 25,-
Eksplozja sexu 25,-
Figlarne Filmiki cz.1,2,3, 4, 5, 6 każda po 25,-
Filmy erotyczne DVD (100 tytułów - polskie napisy) 119,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3) 65,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Made in Sexland 1,2,3 każda po 25,-
Moje Sex Pstryki 25,-
Proncisław 2 (gra zręcznościowa) 29,-
Sex 4u część 3 25,-
Sex filmy MPEG 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Sexomaniak 25,-
Strip Puzzle 35,-
Striptease PL 49,-
Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3) ..65,-

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.



Zadzwoń po bezpłatny KATALOG



JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358,
FAKSUJ: (071) 3537010, **PISZ** na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57,
INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Centrym Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław,
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 6.90 zł. Płatne przy odbiorze.





